

明細書

再生装置、プログラム、再生方法

技術分野 本発明は、デジタル化された映画作品の再生と、アプリケーションの実行とを同時に実行する、再生制御技術の技術分野に属する発明であり、本再生制御技術を民生用の再生装置、プログラムに応用する場合の応用技術に深く係る。

背景技術 DVD 再生装置は、パッケージメディアの再生装置として確固とした地位を築いている。DVD 再生装置は、インタプリタ型の実行主体を有し、これにコマンドを発行することで DVD 再生装置は再生制御を実行する。DVD 再生装置では、コマンドによる記述が必須としているが、今後登場する BD 再生装置では、再生装置の再生制御の記述が Java プログラミングで行えるよう、要望がでている。これは、Java プログラミングに長けた様々なソフトハウスに、BD コンテンツの制作事業の参入を呼び掛けるためである。

ここで DVD 再生装置においてインタプリタ型の実行主体は、2 時間長のデジタルストリームの再生が命じられた際、2 時間という間何の応答も返さず、2 時間が経過して初めて応答を返す。しかし Java プログラムの実行主体である Java 仮想マシンはイベントドリブンの実行主体であり、Java 仮想マシンは、再生コマンドの解読と、下位層への指示を発した直後に応答を返してしまう。そうすると、2 時間という再生時間の経過後に何等かの処理を行うような制御が不可能になってしまう。

発明の開示

本発明の目的は、イベントドリブン型の実行主体を対象としていたとしても、2 時間という再生時間の経過後に何等かの処理を実行できるような再生装置を提供することである。

上記目的は、アプリケーションを実行するモジュールと、タイトルに帰属するデジタルストリームを再生する再生エンジン部と、タイトル間の分岐を制御するモジュールマネージャとを備え、モジュールは、仮想マシン部と、アプリケーションマネージャとを有し、前記仮想マシン部は、アプリケーションを解読して、インスタンスの生成と、生成されたインスタンスの実行を行い、前記アプリケーションマネージャは、インスタンスが仮想マシン部内のワークメモリに存在す

る場合、アプリケーションが終了したとしても、タイトル再生は継続していると解釈し、再生制御エンジン部から再生終結イベントが発せられれば、タイトル再生は終了したとして、モジュールマネージャに、次のタイトルを選択させることを特徴とする再生装置により達成される。

5 上記再生装置によれば、仮想マシン部がアプリケーションに対し応答のイベントを返した場合でも、アプリケーションがたとえ終了したとしても、インスタンスが仮想マシン部のワークメモリ上にある限り、タイトル再生係属中として解釈するので、デジタルストリームが2時間という再生時間を有する場合、この2時間という再生時間に同期して、アプリケーションを動作させることができる。これにより、たとえアプリケーションの実行主体が仮想マシンであっても、DVD 再生装置と何等変わらない、同期制御が実現可能になり、Java プログラミングによる再生制御の記述が行い易くなる。Java プログラミングによる開発が身近な存在になるので、Java プログラミングに長けたソフトハウスによる BD コンテンツ制作事業参入に弾みがつく。

10 15 図面の簡単な説明

図1は、本発明に係る再生装置の使用行為についての形態を示す図である。

図2は、BD-ROM におけるファイル・ディレクトリ構成を示す図である。

図3は、AVClip 時間軸と、PL 時間軸との関係を示す図である。

図4は、4つの Clip_Information_file_name によりなされた一括指定を示す図
20 である。

図5は、PLmark によるチャプター定義を示す図である。

図6は、SubPlayItem 時間軸上の再生区間定義と、同期指定とを示す図である。

図7 (a) は、Movie オブジェクトの内部構成を示す図である。

図7 (b) は、BD-J オブジェクトの内部構成を示す図である。

25 図7 (c) は、Java アプリケーションの内部構成を示す図である。

図8 (a) は、Java アーカイブファイルに収められているプログラム、データを示す図である。

図8 (b) は、xlet プログラムの一例を示す図である。

30 図9 (a) は、トップメニュー、title#1、title#2 といった一連のタイトルを示す図である。

図9（b）は、PlayList#1、PlayList#2の時間軸を足し合わせた時間軸を示す図である。

図10は、本編タイトル、オンラインショッピングタイトル、ゲームタイトルという3つのタイトルを含むディスクコンテンツを示す図である。

5 図11は、図10に示した3つのタイトルの再生画像の一例を示す図である。

図12（a）は、図10の破線に示される帰属関係から各アプリケーションの生存区間をグラフ化した図である。

図12（b）は、図12（a）の生存区間を規定するため、記述されたアプリケーション管理テーブルの一例を示す図である。

10 図13（a）は、起動属性設定の一例を示す図である。

図13（b）は、他のアプリケーションからのアプリケーション呼出があって初めて起動するアプリケーション(application#2)を示す図である。

図14（a）（b）は、Suspendが有意義となるアプリケーション管理テーブル、生存区間の一例を示す図である。

15 図15は、起動属性がとり得る三態様(Persistent、AutoRun、Suspend)と、直前タイトルにおけるアプリケーション状態の三態様(非起動、起動中、Suspend)とがとりうる組合せを示す図である。

図16は、本発明に係る再生装置の内部構成を示す図である。

20 図17（a）は、BD-ROMに存在しているJavaアーカイブファイルを、ローカルメモリ29上でどのように識別するかを示す図である。

図17（b）は、図17（a）の応用を示す図である。

図18は、ROM24に格納されたソフトウェアと、ハードウェアとからなる部分を、レイア構成に置き換えて描いた図である。

25 図19は、Presentation Engine31～モジュールマネージャ34による処理を模式化した図である。

図20は、アプリケーションマネージャ36による処理を模式化した図である。

図21は、ワークメモリ37～Default Operation Manager40を示す図である。

図22は、アプリケーションマネージャ36による分岐時の制御手順を示す図である。

30 図23は、アプリケーション終了処理の処理手順を示すフローチャートである。

図24は、アプリケーション終了の過程を模式的に示した図である。

図25(a)は、PL時間軸上に生存区間を定めたアプリケーション管理テーブルを示す図である。

5 図25(b)は、図25(a)のアプリケーション管理テーブルに基づき、アプリケーションの生存区間を示した図である。

図26(a)は、PL時間軸から定まるタイトル時間軸を示す。

図26(b)は、メインとなるアプリケーションの生存区間から定まるタイトル時間軸を示す。

10 図26(c)は、複数アプリケーションの生存区間から定まるタイトル時間軸を示す図である。

図27は、タイトル再生時におけるアプリケーションマネージャ36の処理手順を示すフローチャートである。

図28(a)は、BD-ROMにより実現されるメニュー階層を示す図である。

15 図28(b)は、メニュー階層を実現するためのMOVIEオブジェクトを示す図である。

図29は、Index Tableと、Index Tableから各Movieオブジェクトへの分岐とを模式化した図である。

図30(a)は、図29(b)のようにIndex Tableが記述された場合における分岐を示す。

20 図30(b)は、非AV系タイトルが強制終了した際における分岐を示す図である。

図31は、モジュールマネージャ34の処理手順を示すフローチャートである。

図32は、アプリケーションマネージャ36によるアプリケーション強制終了の動作例を示す図である。

25 図33は、Playback Control Engine32によるPL再生手順を示すフローチャートである。

図34は、アングル切換、SkipBack, SkipNextの受付手順を示すフローチャートである。

30 図35は、SkipBack, SkipNextAPIがコールされた際の処理手順を示すフローチャートである。

図36は、Presentation Engine3.1による処理手順の詳細を示すフローチャートである。

図37は、SubPlayItemの再生手順を示すフローチャートである。

図38は、第5実施形態に係るアプリケーションマネージャ3.6の処理手順を5示すフローチャートである。

図39は、データ管理テーブルの一例を示す図である。

図40は、BD-Jオブジェクトが想定している実行モデルを示す図である。

図41(a)は、ローカルメモリ2.9におけるJavaアーカイブファイル生存を示す生存区間を示す図である。

10 図41(b)は、図41(a)でのJavaアーカイブファイル生存区間を規定するため、記述されたデータ管理テーブルを示す図である。

図42は、カルーセル化によるJavaアーカイブファイル埋め込みを示す図である。

図43(a)は、インターリープ化によるAVClip埋め込みを示す図である。

15 図43(b)は、読み込み属性の3つの類型を示す図である。

図44(a)は、データ管理テーブルの一例を示す図である。

図44(b)は、図44(a)のデータ管理テーブルの割り当てによるローカルメモリ2.9の格納内容の変遷を示す図である。

20 図45(a)は、新旧再生装置におけるローカルメモリ2.9のメモリ規模を対比して示す図である。

図45(b)は、読み込み優先度が設定されたデータ管理テーブルの一例を示す図である。

図46は、アプリケーションマネージャ3.6によるプリロード制御の処理手順を示す図である。

25 図47(a)は、applicationIDが同一であるが、読み込み優先度は互いに異なる複数のアプリケーションを規定するデータ管理テーブルの一例を示す図である。

図47(b)は、図47(a)のデータ管理テーブルの割り当てによるローカルメモリ2.9の格納内容の変遷を示す図である。

30 図48(a)は、プリロードされるべきアプリケーション、ロードされるべきアプリケーションに同一のapplicationIDを付与するよう記述されたデータ管理

テーブルの一例を示す図である。

図4 8 (b) は、メモリ規模が小さい再生装置におけるローカルメモリ 29 の格納内容の変遷を示す図である。

5 図4 8 (c) は、メモリ規模が大きい再生装置におけるローカルメモリ 29 の格納内容の変遷を示す図である。

図4 9は、データ管理テーブルに基づくアプリケーションマネージャ 36 によるロード処理の処理手順を示す図である。

図5 0は、アプリケーション q の生存区間に、現在の再生時点が到達した場合のアプリケーションマネージャ 36 による処理手順を示す図である。

10 図5 1は、Java 仮想マシン 38 によるアプリケーションの読み込みがどのようにして行われるかを模式化した図である。

図5 2 (a) は、第7実施形態に係る BD-J オブジェクトの内部構成を示す図である。

図5 2 (b) は、プレイリスト管理テーブルの一例を示す図である。

15 図5 2 (c) は、分岐先タイトルのプレイリスト管理テーブルにおいて、再生属性が AutoPlay に設定された PL が存在する場合、再生装置がどのような処理を行うかを示す図である。

図5 3 (a) は、再生属性が非自動再生を示すよう設定された場合の非 AV 系タイトルにおけるタイトル時間軸を示す図である。

20 図5 3 (b) は、再生属性が AutoPlay に設定された非 AV 系タイトルのタイトル時間軸を示す図である。

図5 3 (c) は、プレイリスト管理テーブルにおいて再生属性が” AutoPlay ”を示すよう設定され、アプリケーションが強制終了した場合を示す図である。

25 図5 3 (d) は、プレイリスト管理テーブルにおいて再生属性が” AutoPlay ”を示すよう設定され、メインアプリの起動に失敗したケースを示す図である。

図5 4は、第7実施形態に係るアプリケーションマネージャ 36 の処理手順を示すフローチャートである。

図5 5は、プレイリスト管理テーブルにおいて” 再生属性=AutoPlay ” に設定されることにより、どのような再生が行われるかを模式化した図である。

30 図5 6 (a) (b) は、アプリケーションの扱いと、起動属性との関係を示した

図である。

図57は、第8実施形態に係るJava仮想マシン38によるアプリケーションの読み込みがどのようにして行われるかを模式化した図である。

図58(a)(b)は、第9実施形態に係る読み込優先度の一例を示す図である。

図59(a)は、グループ属性が付与されたデータ管理テーブルを示す図である。

図59(b)は、アプリケーション管理テーブルに基づくローカルメモリ29に対するアクセスを示す図である。

図60は、アプリケーション管理テーブルの割当単位のバリエーションを示す図である。

発明を実施するための最良の形態

(第1実施形態)

以降、本発明に係る再生装置の実施形態について説明する。先ず始めに、本発明に係る再生装置の実施数行為のうち、使用行為についての形態を説明する。図1は、本発明に係る再生装置の、使用行為についての形態を示す図である。図1において、本発明に係る再生装置は再生装置200であり、テレビ300、リモコン400と共にホームシアターシステムを形成する。

このBD-ROM100は、再生装置200、リモコン300、テレビ400により形成されるホームシアターシステムに、映画作品を供給するという用途に供される。

以上が本発明に係る再生装置の使用形態についての説明である。

続いて本発明に係る再生装置の再生の対象となる、記録媒体であるBD-ROMについて説明する。BD-ROMにより、ホームシアターシステムに供給されるディスクコンテンツは、互いに分岐可能な複数タイトルから構成される。各タイトルは、1つ以上のプレイリストと、このプレイリストを用いた動的な制御手順とからなる。

プレイリストとは、1つ以上のデジタルストリームと、そのデジタルストリームにおける再生経路とから構成され、“時間軸”の概念をもつBD-ROM上のアクセス単位である。以上のプレイリストと、動的な制御手順とを包含しているため、タイトルはデジタルストリーム特有の時間軸の概念と、コンピュータプログラム

的な性質とを併せもっている。

図2は、BD-ROMにおけるファイル・ディレクトリ構成を示す図である。本図においてBD-ROMには、Rootディレクトリの下に、BDMVディレクトリがある。

BDMVディレクトリには、拡張子 bdmvが付与されたファイル(index.bdmv, MovieObject.bdmv)と、拡張子 BD-Jが付与されたファイル(00001.BD-J, 00002.BD-J, 00003.BD-J)がある。そしてこのBDMVディレクトリの配下には、更にPLAYLISTディレクトリ、CLIPINFディレクトリ、STREAMディレクトリ、BDARディレクトリと呼ばれる4つのサブディレクトリが存在する。

PLAYLISTディレクトリには、拡張子 mplsが付与されたファイル(00001.mpls, 00002.mpls, 00003.mpls)がある。

CLIPINFディレクトリには、拡張子 clpiが付与されたファイル(00001.clpi, 00002.clpi, 00003.clpi)がある。

STREAMディレクトリには、拡張子 m2tsが付与されたファイル(00001.m2ts, 00002.m2ts, 00003.m2ts)がある。

BDARディレクトリには、拡張子 jarが付与されたファイル(00001.jar, 00002.jar, 00003.jar)がある。以上のディレクトリ構造により、互いに異なる種別の複数ファイルが、BD-ROM上に配置されていることがわかる。

本図において拡張子.m2tsが付与されたファイル(00001.m2ts, 00002.m2ts, 00003.m2ts……)は、AVClipを格納している。AVClipには、MainClip、SubClipといった種別がある。MainClipは、ビデオストリーム、オーディオストリーム、プレゼンテーショングラフィクスストリーム、インタラクティブグラフィクスストリームというような複数エレメンタリストリームを多重化することで得られたデジタルストリームである。

SubClipは、オーディオストリーム、グラフィクスストリーム、テキスト字幕ストリーム等、1つのエレメンタリストリームのみにあたるデジタルストリームである。

拡張子"clpi"が付与されたファイル(00001.clpi, 00002.clpi, 00003.clpi……)は、AVClipのそれぞれに1対1に対応する管理情報である。管理情報故に、Clip情報は、AVClipにおけるストリームの符号化形式、フレームレート、ピットレート、解像度等の情報や、頭出し位置を示すEP_mapをもっている。

拡張子 “.mpls” が付与されたファイル(00001.mpls, 00002.mpls, 00003.mpls……)は、プレイリスト情報を格納したファイルである。プレイリスト情報は、AVClip を参照してプレイリストを定義する情報である。プレイリストは、MainPath 情報、PLMark 情報、SubPath 情報から構成される。

5 MainPath 情報は、複数の PlayItem 情報からなる。PlayItem とは、1つ以上の AVClip 時間軸上において、In_Time, Out_Time を指定することで定義される再生区間である。PlayItem 情報を複数配置させることで、複数再生区間からなるプレイリスト(PL)が定義される。図3は、AVClip と、PL との関係を示す図である。第1段目は AVClip がもつ時間軸を示し、第2段目は、PL がもつ時間軸を示す。PL 情報は、PlayItem#1, #2, #3 という 3 つの PlayItem 情報を含んでおり、これら PlayItem#1, #2, #3 の In_time, Out_time により、3つの再生区間が定義されることになる。これらの再生区間を配列させると、AVClip 時間軸とは異なる時間軸が定義されることになる。これが第2段目に示す PL 時間軸である。このように、PlayItem 情報の定義により、AVClip とは異なる時間軸の定義が可能になる。

15 AVClip に対する指定は、原則1つであるが、複数 AVClip に対する一括指定もあり得る。この一括指定は、PlayItem 情報における複数の Clip_Information_file_name によりなされる。図4は、4つの Clip_Information_file_name によりなされた一括指定を示す図である。本図において第1段目～第4段目は、4つの AVClip 時間軸(AVClip#1, #2, #3, #4 の時間軸)を示し、第5段目は、PL 時間軸を示す。PlayItem 情報が有する、4つの Clip_Information_file_name にて、これら4つの時間軸が指定されている。こうすることで、PlayItem が有する In_time, Out_time により、逐一的に再生可能な4つの再生区間が定義されることになる。これにより、PL 時間軸には、切り換え可能な複数アングル映像からなる区間(いわゆるマルチアングル区間)が定義されることになる。

20 PLmark 情報は、PL 時間軸のうち、任意の区間を、チャプターとして指定する情報である。図5は、PLmark によるチャプター定義を示す図である。本図において第1段目は、AVClip 時間軸を示し、第2段目は PL 時間軸を示す。図中の矢印 pk1, 2 は、PLmark における PlayItem 指定(ref_to_PlayItem_Id)と、一時点の指定(mark_time_stamp)とを示す。これらの指定により PL 時間軸には、3つのチャプ

タ一(Chapter#1, #2, #3)が定義されることになる。

SubPath情報は、複数のSubPlayItem情報からなる。SubPlayItem情報は、SubClipの時間軸上に In_Time, Out_Time を指定することで再生区間を定義する。また SubPlayItem 情報は、SubClip 時間軸上の再生区間を、PL 時間軸に同期させるという同期指定が可能であり、この同期指定により、PL 時間軸と、SubPlayItem 情報時間軸とは同期して進行することになる。図6は、SubPlayItem 時間軸上の再生区間定義と、同期指定を示す図である。本図において第1段目は、PL 時間軸を示し、第2段目は SubPlayItem 時間軸を示す。図中の SubPlayItem.IN_time は再生区間の始点を、SubPlayItem.Out_time は再生区間の終点をそれぞれ示す。これにより SubClip 時間軸上にも再生区間が定義されていることがわかる。矢印 Sn1 において Sync_PlayItem_Id は、PlayItem に対する同期指定を示し、矢印 Sn2 において sync_start PTS_of_PlayItem は、PL 時間軸における PlayItem 上の一時点の指定を示す。

複数 AVClip の切り換えを可能とするマルチアングル区間や、AVClip—SubClip を同期させ得る同期区間の定義を可能とするのが、BD-ROM におけるプレイリスト情報の特徴である。以上の Clip 情報及びプレイリスト情報は、” 静的シナリオ ” に分類される。何故なら、以上の Clip 情報及びプレイリスト情報により、静的な再生単位である PL が定義されるからである。以上で静的シナリオについての説明を終わる。

続いて” 動的なシナリオ ” について説明する。動的シナリオとは、AVClip の再生制御を動的に規定するシナリオデータである。” 動的に ” というのは、再生装置における状態変化やユーザからのキーイベントにより再生制御の中身がかわることをいう。BD-ROM では、この再生制御の動作環境として 2 つのモードを想定している。1 つ目は、DVD 再生装置の動作環境と良く似た動作環境であり、コマンドベースの実行環境である。2 つ目は、Java 仮想マシンの動作環境である。これら 2 つの動作環境のうち 1 つ目は、HDMV モードと呼ばれる。2 つ目は、BD-J モードと呼ばれる。これら 2 つの動作環境があるため、動的シナリオはこのどちらかの動作環境を想定して記述される。HDMV モードを想定した動的シナリオは Movie オブジェクトと呼ばれ、管理情報により定義される。一方 BD-J モードを想定した動的シナリオは BD-J オブジェクトと呼ばれる。

先ず初めに Movie オブジェクトについて説明する。

<Movie オブジェクト>

Movie オブジェクトは、" タイトル " の構成要素であり、ファイル MovieObject.bdmv に格納される。図 7 (a) は、Movie オブジェクトの内部構成を示す図である。Movie オブジェクトは、属性情報、複数のナビゲーションコマンドからなるコマンド列からなる。

属性情報は、PL 時間軸において、MenuCall がなされた際、MenuCall 後の再生再開を意図しているか否かを示す情報(resume_intention_flag)、PL 時間軸において MenuCall をマスクするかを示す情報(menu_call_mask)、タイトルサーチをマスクするかを示す情報(title_search_flag)からなる。Movie オブジェクトは、" 時間軸 " + " プログラム的制御 " という 2 つの性質を併せ持つことができるで、本編再生を実行するもの等、多様な種類のタイトルがこの Movie オブジェクトにより記述されることになる。

ナビゲーションコマンド列は、条件分岐、再生装置における状態レジスタの設定、状態レジスタの設定値取得等を実現するコマンド列からなる。Movie オブジェクトにおいて記述可能なコマンドを以下に示す。

PlayPL コマンド

書式:PlayPL(第 1 引数、第 2 引数)

第 1 引数は、プレイリストの番号で、再生すべき PL を指定することができる。第 2 引数は、その PL に含まれる PlayItem や、その PL における任意の時刻、Chapter、Mark を用いて再生開始位置を指定することができる。

PlayItem により PL 時間軸上の再生開始位置を指定した PlayPL 関数を PlayPLatPlayItem()、

Chapter により PL 時間軸上の再生開始位置を指定した PlayPL 関数を PlayPLatChapter()、

時刻情報により PL 時間軸上の再生開始位置を指定した PlayPL 関数を PlayPLatSpecified Time() という。

書式：JMP 引数

JMP コマンドは、現在の動的シナリオを途中で廃棄し(discard)、引数たる分岐先動的シナリオを実行するという分岐である。JMP 命令の形式には、分岐先動的シナリオを直接指定している直接参照のものと、分岐先動的シナリオを間接参照
5 している間接参照のものがある。

Movie オブジェクトにおけるナビゲーションコマンドの記述は、DVD におけるナビゲーションコマンドの記述方式と良く似ているので、DVD 上のディスクコンテンツを、BD-ROM に移植するという作業を効率的に行うことができる。Movie オブジェクトについては、以下の国際公開公報に記載された先行技術が存在する。詳細については、本国際公開公報を参照されたい。
10

国際公開公報 WO 2004/074976

15

以上で Movie オブジェクトについての説明を終える。続いて BD-J オブジェクトについて説明する。

<BD-J オブジェクト>

拡張子 BD-J が付与されたファイル(00001.BD-J, 00002.BD-J, 00003.BD-J)は、
20 BD-J オブジェクトを構成する。BD-J オブジェクトは、Java プログラミング環境で記述された、BD-J モードの動的シナリオである。図 7 (b) は、BD-J オブジェクトの内部構成を示す図である。本図に示すように BD-J オブジェクトは、Movie オブジェクト同様の属性情報、アプリケーション管理テーブルからなる。属性情報をしていて BD-J オブジェクトは Movie オブジェクトとほぼ同じである。
25 Movie オブジェクトとの違いは、BD-J オブジェクトはコマンドが直接記述されていない点である。つまり Movie オブジェクトにおいて制御手順は、ナビゲーションコマンドにより直接記述されていた。これに対し BD-J オブジェクトでは、そのタイトルを生存区間としている Java アプリケーションをアプリケーション管理テーブル上に定めることにより、間接的に制御手順を規定している。このような
30 間接的な規定により、複数タイトルにおいて制御手順を共通化するという、制御

手順の共通化を効率的に行うことができる。

図7(c)は、Java アプリケーションの内部構成を示す図である。本図においてアプリケーションは、仮想マシンのヒープ領域(ワークメモリとも呼ばれる)にロードされた1つ以上のxlet プログラムからなる。このワークメモリでは、1つ以上のスレッドが動作しており、ワークメモリにロードされたxlet プログラム、及び、スレッドから、アプリケーションは構成されることになる。以上がアプリケーションの構成である。

このアプリケーションの実体にあたるのが、BDMV ディレクトリ配下の BDAR ディレクトリに格納された Java アーカイブファイル(00001.jar, 00002.jar)である。以降、Java アーカイブファイルについて説明する。

Java アーカイブファイル(00001.jar, 00002.jar)は、Java アプリケーションを構成するプログラム、データを格納したアーカイブファイルである。図8(a)は、アーカイブファイルにより収められているプログラム、データを示す図である。本図におけるデータは、枠内に示すディレクトリ構造が配置された複数ファイルを、java アーカイバでまとめたものである。枠内に示すディレクトリ構造は、root ディレクトリ、java ディレクトリ、image ディレクトリとからなり、root ディに common.pkg が、java ディレクトリに aaa.class, bbb.class が、image ディレクトリに、menu.jpg が配置されている。java アーカイブファイルは、これらを java アーカイバでまとめることで得られる。かかるデータは、BD-ROM からキャッシュに読み出されるにあたって展開され、キャッシュ上で、ディレクトリに配置された複数ファイルとして取り扱われる。Java アーカイブファイルのファイル名における"xxxxx"という5桁の数値は、アプリケーションのID(applicationID)を示す。本 Java アーカイブファイルがキャッシュに読み出された際、このファイル名における数値を参照することにより、任意の Java アプリケーションを構成するプログラム、データを取り出すことができる。

Java アーカイブファイルにおいて1つにまとめられるファイルには、xlet プログラムがある。

xlet プログラムは、JMF(Java Media FrameWork)インターフェイスを利用することができる Java プログラムである。xlet プログラムは、キーイベントを受信する EventListener 等、複数の関数からなり、JMF 等の方式に従って、受信したキ

一イベントに基づく処理を行う。

図8 (b)は、xlet プログラムの一例を示す図である。JMF A" BD://00001.mpls"; は、PL を再生するプレーヤインスタンスの生成を Java 仮想マシンに命じるメソッドである。A.play は、JMF プレーヤインスタンスに再生を命じるメソッドである。かかる JMF プレーヤインスタンス生成は、JMF ライブラリに基づきなされる。xlet プログラムの記述は、BD-ROM の PL に限らず、時間軸をもったコンテンツ全般に適用可能な JMF の記述である。このような記述が可能であるので、Java プログラミングに長けたソフトハウスに、BD-J オブジェクト作成を促すことができる。

図8 (b) における JumpTitle(); は、ファンクション API のコールである。このファンクション API は、他のタイトルへの分岐(図中では title#1)を再生装置に命じるものである。ここでファンクション API とは、BD-ROM 再生装置により供給される API(Application Interface)である。JumpTitle コマンドの他にも、ファンクション API のコールにより、BD-ROM 再生装置特有の処理を xlet プログラムに記述することができる。

BD-J モードにおいて PL 再生は、JMF インターフェイスにより規定される。この JMF プレーヤインスタンスは、PL 時間軸を定めるものだから、タイトル時間軸は、この JMF プレーヤインスタンスをもったタイトルから定まる。また

BD-J モードにおいてタイトルからタイトルへの分岐は JumpTitleAPI のコールにより規定される。JumpTitleAPI コールは、いわばタイトルの終了時点を定めるものなので、こうした JMF プレーヤインスタンス、JumpTitleAPI コールをもったアプリケーションが、BD-J モードにおいてタイトルの開始及び終了を律することになる。かかるアプリケーションを本編再生アプリケーションという。

以上が、BD-J モードにおける動的シナリオについての説明である。この BD-J モードにおける動的シナリオにより、PL 再生と、プログラム的制御とを併せもつたタイトルが定義されることになる。尚、本実施形態においてアプリケーションを構成するプログラム、データは、Java アーカイブファイルにまとめられたが、LZH ファイル、zip ファイルであってもよい。

<タイトル時間軸>

タイトルを構成する静的シナリオ、動的シナリオについて説明を終えたところで、これらによりどのような時間軸が定義されるかについて説明する。タイトル

により定義される時間軸は、"タイトル時間軸"と呼ばれる。タイトル時間軸とは、Movie オブジェクト、又は、BD-J オブジェクトにより再生が命じられる PL により構成される。ここで一例を挙げるのは、図9 (a) のようなタイトルである。このタイトルは、トップメニュー→title#1→title#2→トップメニュー、トップメニュー→title#3→トップメニューという一連のタイトルである。かかるタイトルのうち、title#1 は PlayList#1、PlayList#2、title#2 が PlayList#3、title#3 が PlayList#4 の再生を命じるものなら、図9 (b) のように、PlayList#1、PlayList#2 の時間軸を足し合わせた時間軸を、title#1 はもつことになる。同様に title#2 は、PlayList#3 時間軸からなる時間軸を、title#3 は PlayList#4 時間軸からなる時間軸を持つことになる。これらタイトル時間軸における PL 時間軸ではシームレス再生が保証されるが、タイトル時間軸間ではシームレス再生の保証は必要でなくなる。Java アプリケーションを動作させるにあたっては、Java アプリケーションを、仮想マシンのワークメモリ上に存在させてもよい期間(サービス期間)を、こうしたタイトル時間軸上に定義せねばならない。BD-J モードにおいて Java アプリケーションを動作させるにあたっては、互いに分岐し合う時間軸上に、Java アプリケーションのサービス期間を定義せねばならない。このサービス期間の定義が、BD-ROM 向けのプログラミングを行うにあたっての留意点になる。

最後に、index.bdmv に格納された IndexTable について説明する。IndexTable は、タイトル番号と、Movie オブジェクト、BD-J オブジェクトとを対応づけるテーブルであり、動的シナリオから動的シナリオへの分岐の際、参照される間接参照用テーブルである。IndexTable は、複数ラベルのそれぞれに対する Index からなる。各 Index には、そのラベルに対応する動的シナリオの識別子が記述されている。こうした IndexTable を参照することで、Movie オブジェクト、BD-J オブジェクトの違いを厳密に区別することなく、分岐を実現することができる。IndexTable については、以下の国際公開公報に詳細が記載されている。詳細については、本公報を参照されたい。

国際公開公報 WO 2004/025651 A1 公報

30 以上が BD-ROM に記録されているファイルについて説明である。

<アプリケーション管理テーブル>

JMF プレーヤインスタンス、JumpTitleAPI コールをもったアプリケーションが、
タイトル時間軸を律することは上述した通りだが、JMF プレーヤインスタンスや
JumpTitleAPI のコールをもたないその他のアプリケーションを、タイトル時間軸

- 5 上で動作させる場合、時間軸の何処からアプリケーションによるサービスを開始
し、時間軸の何処でアプリケーションによるサービスを終えるかという”サービ
スの開始点・終了点”を明確に規定することが重要になる。本実施形態では、アプ
リケーションによるサービスが開始してから、終了するまでを、”アプリケーショ
ンの生存”として定義する。アプリケーションの生存を定義するための情報は、
10 BD-J オブジェクトにおけるアプリケーション管理テーブルに存在する。以降アプ
リケーション管理テーブルについてより詳しく説明する。

アプリケーション管理テーブル(AMT)は、各タイトルが有しているタイトル時間
軸において、仮想マシンのワークメモリ上で生存し得るアプリケーションを示す
情報である。ワークメモリにおける生存とは、そのアプリケーションを構成する
15 xlet プログラムが、ワークメモリに読み出され、仮想マシンによる実行が可能に
なっている状態をいう。図 7 (b) における破線矢印 at1 は、アプリケーション
管理テーブルの内部構成をクローズアップして示す。この内部構成に示すように、
アプリケーション管理テーブルは、『生存区間』と、そのタイトルを生存区間とし
ているアプリケーションを示す『applicationID』と、そのアプリケーションの『起
20 動属性』とからなる。

- 近い将来、実施されるであろうディスクコンテンツを題材に選んで、アプリケ
ーション管理テーブルにおける生存区間記述について、具体例を交えて説明する。
ここで題材にするディスクコンテンツは、映像本編を構成する本編タイトル
(title#1)、オンラインショッピングを構成するオンラインショッピングタイトル
25 (title#2)、ゲームアプリケーションを構成するゲームタイトル(title#3)という、
性格が異なる 3 つのタイトルを含むものである。図 10 は、本編タイトル、オンライン
ショッピングタイトル、ゲームタイトルという 3 つのタイトルを含むディ
スクコンテンツを示す図である。本図における右側には IndexTable を記述してお
り、左側には 3 つのタイトルを記述している。

- 30 右側における破線枠は、各アプリケーションがどのタイトルに属しているかと

いう帰属関係を示す。3つのタイトルのうち title#1 は、application#1、application#2、application#3 という3つのアプリケーションからなる。title#2 は、application#3、application#4 という2つのアプリケーション、title#3 は、application#5 を含む。図11は、図10に示した3つのタイトルの再生画像の一例を示す図である。これら3つのタイトルの再生画像において、図11 (a) (b) の本編タイトル、オンラインショッピングタイトルには、ショッピングカートを模した映像(カート cr1)1 が存在するが、図11 (c) のゲームタイトルには、カート映像が存在しない。カート cr1 は、本編タイトル、オンラインショッピングタイトルにおいて共通して表示しておく必要があるので、カートプログラムたる application#3 を、title#1、title#2 の双方で起動するようにしている。このように複数タイトルで起動するようなアプリケーションには、上述したカートアプリの他に、映画作品に登場するマスコットを模したエージェントアプリ、メニュークール操作に応じてメニュー表示を行うメニューアプリがある。

図10の破線に示される帰属関係から各アプリケーションの生存区間をグラフ化すると、図12 (a) のようになる。本図において横軸は、タイトル時間軸であり、縦軸方向に各アプリケーションの生存区間を配置している。ここで application#1、application#2 は、title#1 のみに帰属しているので、これらの生存区間は、title#1 内に留まっている。application#4 は、title#2 のみに帰属しているので、これらの生存区間は、title#2 内に留まっている。application#5 は、title#3 のみに帰属しているので、これらの生存区間は、title#3 内に留まっている。application#3 は、title#1 及び title#2 に帰属しているので、これらの生存区間は、title#1—title#2 にわたる。この生存区间に基づき、アプリケーション管理テーブルを記述すると、title#1, #2, #2 のアプリケーション管理テーブルは図12 (b) のようになる。このようにアプリケーション管理テーブルが記述されれば、title#1 の再生開始時において application#1、application#2、application#3 をワークメモリにロードしておく。そして title#2 の開始時に application#1、application#2 をワークメモリから削除して application#3 のみにするという制御を行う。これと同様に title#2 の再生開始時において application#4 をワークメモリにロードしておき、title#3 の開始時に application#3, #4 をワークメモリから削除するという制御を行いうる。

更に、title#3 の再生中において application#5 をワークメモリにロードしておき、title#3 の再生終了時に application#5 をワークメモリから削除するという制御を行いうる。

5 タイトル間分岐があった場合でも、分岐元一分岐先において生存しているアプリケーションはワークメモリ上に格納しておき、分岐元ではなく、分岐先にのみ存在するアプリケーションをワークメモリに読み込めば良いから、アプリケーションをワークメモリに読み込む回数は必要最低数になる。このように、読み回数を少なくすることにより、タイトルの境界を意識させないアプリケーション、つまりアンバウンダリなアプリケーションを実現することができる。

10 続いてアプリケーションの起動属性について説明する。起動属性には、自動的な起動を示す「AutoRun」、自動起動の対象ではないが、仮想マシンのワークメモリに置いて良いことを示す「Persistent」、仮想マシンのワークメモリにはおかれるが、CPU パワーの割り当ては不可となる「Suspend」がある。

15 「AutoRun」は、対応するタイトルの分岐と同時に、そのアプリケーションをワークメモリに読み込み、且つ実行する旨を示す生存区間である。あるタイトルから、別のタイトルへの分岐があると、アプリケーション管理を行う管理主体(アプリケーションマネージャ)は、その分岐先タイトルにおいて生存しており、かつ起動属性が AutoRun に設定されたアプリケーションを仮想マシンのワークメモリに読み込み実行する。これによりそのアプリケーションは、タイトル分岐と共に自動的に起動されることになる。起動属性を AutoRun に設定しておくアプリケーションとしては、JMF プレーヤインスタンス及び JumpTitleAPI コールをもつようなアプリケーションが挙げられる。何故なら、このようなアプリケーションは、タイトル時間軸を律する側のアプリケーションであり、このようなアプリケーションを自動的に起動にしないと、タイトル時間軸の概念が曖昧になってしまうからである。

20 起動属性「Persistent」は、継続属性であり、分岐元 title におけるアプリケーションの状態を継続することを示す。またワークメモリにロードしてよいことを示す属性である。起動属性が「Persistent」である場合、この起動属性が付与されたアプリケーションは、他のアプリケーションからの呼び出しが許可されることになる。アプリケーション管理を行う管理主体(アプリケーションマネージ

ヤ)は、起動中のアプリケーションから呼出があると、そのアプリケーションの applicationID が、アプリケーション管理テーブルに記述されていて、起動属性が「Persistent」であるか否かを判定する。「Persistent」であれば、そのアプリケーションをワークメモリにロードする。一方、その呼出先アプリケーションの applicationID がアプリケーション管理テーブルに記述されていない場合、そのアプリケーションはワークメモリにロードされない。アプリケーションによる呼出は、この「Persistent」が付与されたアプリケーションに限られることになる。

「Persistent」は、起動属性を明示的に指定しない場合に付与されるデフォルトの起動属性であるから、あるアプリケーションの起動属性が無指定「--」である場合、そのアプリケーションの起動属性の起動属性はこの Persistent であることを意味する。

これらの起動属性が、図 1 1 のアプリケーションにおいてどのように記述されているかについて説明する。図 1 3 は、図 1 2 の 3 つのアプリケーションに対する起動属性の設定例である。図 1 2 に示した 3 つのアプリケーションのうち application#2 は、図 1 3 (b) に示すように他のアプリケーションからのアプリケーション呼出があって初めて起動するアプリケーションであるとする。残りの application#1、application#3 は、title#1 の開始と同時に自動的に起動されるアプリケーションであるとする。この場合、図 1 3 (a) に示すように、アプリケーション管理テーブルにおける各アプリケーションの起動属性を、application#1、application#3 は「AutoRun」、application#2 は、「Persistent」と設定しておく。この場合、application#1、application#3 は、title#1 への分岐時において自動的にワークメモリにロードされ、実行されることになる。一方 application#2 は、起動属性が Persistent なので、「application#3 は仮想マシンのワークメモリ上にロードしてよいアプリケーション」であるとの消極的な意味に解される。故に、application#2 は、application#1 からの呼出があって初めて仮想マシンのワークメモリにロードされ、実行されることになる。以上の生存区間・起動属性により、仮想マシン上で動作し得るアプリケーションの数を 4 個以下に制限し、総スレッド数を 64 個以下に制限することが可能なので、アプリケーションの安定動作を保証することができる。

30 続いて Suspend について説明する。

Suspend とは、リソースは割り付けられているが、CPU パワーは割り当てられない状態にアプリケーションが置かれるということをいう。かかる Suspend は、例えばゲームタイトルの実行中に、サイドパスを経由するという処理の実現に有意義である。図 14 (a) (b) は Suspend が有意義となる事例を示す図である。図 14 (b) に示すように、3 つのタイトル(title#1、title#2、title#3)があり、そのうち title#1、title#3 はゲームアプリを実行するが、途中の title#2 はサイドパスであり、映像再生を実現するものである。サイドパスでは、映像再生を実現する必要があるため、ゲームの実行を中断させることになる。ゲームアプリでは途中のスコア等が計数されているため、リソースの格納値は title#2 の前後で維持したい。この場合、title#2 の開始時点でゲームアプリを Suspend し、title#3 の開始時点で application#2 をレジュームするというようにアプリケーション管理テーブルを記述する。こうすることで title#2 において application#2 は、リソースは割り付けられているので、リソースの格納値は維持される。しかし、CPU パワーは割り当てられない状態なので仮想マシンにより application#2 は実行されることはない。これにより、ゲームタイトルの実行中に、サイドパスを実行するという処理が実現される。

図 15 は、起動属性がとり得る三態様(Persistent、AutoRun、Suspend)と、直前タイトルにおけるアプリケーション状態の三態様(非起動、起動中、Suspend)とがとりうる組合せを示す図である。直前状態が”非起動”である場合、起動属性が”AutoRun”であるなら、分岐先タイトルにおいてそのアプリケーションは、起動されることになる。

直前状態が”非起動”であり、起動属性が”Persistent”、“Suspend”であるなら、分岐先タイトルにおいてそのアプリケーションは、何ももせず、状態を継続することになる。

直前状態が”起動中”である場合、起動属性が”Persistent”、“AutoRun”であるなら、分岐先タイトルにおいてそのアプリケーションは、何もせず、状態を継続することになる。

起動属性が”Suspend”であるなら、アプリケーションの状態は Suspend されることになる。直前状態が”Suspend”である場合、分岐先タイトルの起動属性が”Suspend”なら Suspend を維持することになる。”Persistent”、“AutoRun”である

なら、分岐先タイトルにおいてそのアプリケーションは、レジュームすることになる。アプリケーション管理テーブルにおいて生存区間及び起動属性を定義することにより、タイトル時間軸の進行に沿って、Java アプリケーションを動作させるという同期制御が可能になり、映像再生と、プログラム実行とを伴った、様々なアプリケーションを世に送り出すことができる。以上が記録媒体についての説明である。続いて本発明に係る再生装置について説明する。

図16は、本発明に係る再生装置の内部構成を示す図である。本発明に係る再生装置は、本図に示す内部に基づき、工業的に生産される。本発明に係る再生装置は、主としてシステムLSIと、ドライブ装置という2つのパートからなり、これらのパートを装置のキャビネット及び基板に実装することで工業的に生産することができる。システムLSIは、再生装置の機能を果たす様々な処理部を集積した集積回路である。こうして生産される再生装置は、BD-ROM ドライブ1、リードバッファ2、デマルチプレクサ3、ビデオデコーダ4、ビデオプレーン5、P-Graphics デコーダ9、Presentation Graphics プレーン10、合成部11、フォントゼネレータ12、I-Graphics デコーダ13、スイッチ14、Interactive Graphics プレーン15、合成部16、HDD17、リードバッファ18、デマルチプレクサ19、オーディオデコーダ20、シナリオメモリ21、CPU22、キーイベント処理部23、命令ROM24、スイッチ25、CLUT部26、CLUT部27、PSRセット28、ローカルメモリ29から構成される。

BD-ROM ドライブ1は、BD-ROM のローディング／イジェクトを行い、BD-ROM に対するアクセスを実行する。

リードバッファ2は、FIFO メモリであり、BD-ROM から読み出されたTS パケットが先入れ先出し式に格納される。

デマルチプレクサ(De-MUX)3は、リードバッファ2からTS パケットを取り出して、このTS パケットを構成するTS パケットをPES パケットに変換する。そして変換により得られたPES パケットのうち、CPU22から設定されたPIDをもつものをビデオデコーダ4、オーディオデコーダ20、P-Graphics デコーダ9、I-Graphics デコーダ13のどれかに出力する。

ビデオデコーダ4は、デマルチプレクサ3から出力された複数PES パケットを復号して非圧縮形式のピクチャを得てビデオプレーン5に書き込む。

ビデオプレーン5は、非圧縮形式のピクチャを格納しておくためのプレーンである。プレーンとは、再生装置において一画面分の画素データを格納しておくためのメモリ領域である。再生装置に複数のプレーンを設けておき、これらプレーンの格納内容を画素毎に加算して、映像出力を行えば、複数の映像内容を合成させた上で映像出力を行うことができる。ビデオプレーン5における解像度は1920×1080であり、このビデオプレーン5に格納されたピクチャデータは、16ビットのYUV値で表現された画素データにより構成される。

P-Graphicsデコーダ9は、BD-ROM、HDD17から読み出されたプレゼンテーショングラフィクスストリームをデコードして、非圧縮グラフィクスをPresentation Graphicsプレーン10に書き込む。グラフィクスストリームのデコードにより、字幕が画面上に現れることになる。

Presentation Graphicsプレーン10は、一画面分の領域をもったメモリであり、一画面分の非圧縮グラフィクスを格納することができる。本プレーンにおける解像度は1920×1080であり、Presentation Graphicsプレーン10中の非圧縮グラフィクスの各画素は8ビットのインデックスカラーで表現される。CLUT(Color Lookup Table)を用いてかかるインデックスカラーを変換することにより、Presentation Graphicsプレーン10に格納された非圧縮グラフィクスは、表示に供される。

合成部11は、非圧縮状態のピクチャデータ(i)を、Presentation Graphicsプレーン10の格納内容と合成する。

フォントゼネレータ12は、文字フォントを用いてtextSTストリームに含まれるテキストコードをビットマップに展開する。

I-Graphicsデコーダ13は、BD-ROM又はHDD17から読み出されたインタラクティブグラフィクスストリームをデコードして、非圧縮グラフィクスをInteractive Graphicsプレーン15に書き込む。

スイッチ14は、フォントゼネレータ12が生成したフォント列、P-Graphicsデコーダ9のデコードにより得られたグラフィクスの何れかを選択的にPresentation Graphicsプレーン10に書き込むスイッチである。

Interactive Graphicsプレーン15は、I-Graphicsデコーダ13によるデコードで得られた非圧縮グラフィクスが書き込まれる。

合成部 16 は、Interactive Graphics プレーン 10 の格納内容と、合成部 8 の出力である合成画像(非圧縮状態のピクチャデータと、Presentation Graphics プレーン 7 の格納内容とを合成したもの)とを合成する。

HDD 17 は、ネットワーク等を介してダウンロードされた SubClip、Clip 情報、プレイリスト情報が格納される内蔵媒体である。この HDD 17 中のプレイリスト情報は BD-ROM 及び HDD 17 のどちらに存在する Clip 情報であっても、指定できる点で異なる。この指定にあたって、HDD 17 上のプレイリスト情報は、BD-ROM 上のファイルをフルパスで指定する必要はない。本 HDD 17 は、BD-ROM と一緒にあって、仮想的な 1 つのドライブ(バーチャルパッケージと呼ばれる)として、再生装置により認識されるからである。故に、PlayItem 情報における Clip_Information_file_name 及び SubPlayItem 情報の Clip_Information_file_name は、Clip 情報の格納したファイルのファイルボディにあたる 5 衔の数値を指定することにより、HDD 17、BD-ROM 上の AVClip を指定することができる。この HDD の記録内容を読み出し、BD-ROM の記録内容と動的に組み合わせることにより、様々な再生のバリエーションを産み出すことができる。

リードバッファ 18 は、FIFO メモリであり、HDD 17 から読み出された TS パケットが先入れ先出し式に格納される。

デマルチプレクサ(De-MUX) 19 は、リードバッファ 18 から TS パケットを取り出して、TS パケットを PES パケットに変換する。そして変換により得られた PES パケットのうち、所望の streamPID をもつものをフォントゼネレータ 12 に出力する。

オーディオデコーダ 20 は、デマルチプレクサ 19 から出力された PES パケットを復号して、非圧縮形式のオーディオデータを出力する。

シナリオメモリ 21 は、カレントの PL 情報やカレントの Clip 情報を格納しておくためのメモリである。カレント PL 情報とは、BD-ROM に記録されている複数 PL 情報のうち、現在処理対象になっているものをいう。カレント Clip 情報とは、BD-ROM に記録されている複数 Clip 情報のうち、現在処理対象になっているものをいう。

CPU 22 は、命令 ROM 24 に格納されているソフトウェアを実行して、再生装置全体の制御を実行する。

キーイベント処理部 23 は、リモコンや再生装置のフロントパネルに対するキー操作に応じて、その操作を行うキーイベントを出力する。

命令 ROM24 は、再生装置の制御を規定するソフトウェアを記憶している。

スイッチ 25 は、BD-ROM 及び HDD17 から読み出された各種データを、リード 5 バッファ 2、リードバッファ 18、シナリオメモリ 21、ローカルメモリ 29 のどれかに選択的に投入するスイッチである。

CLUT 部 26 は、ビデオプレーン 5 に格納された非圧縮グラフィクスにおけるインデックスカラーを、Y, Cr, Cb 値に変換する。

CLUT 部 27 は、Interactive Graphics プレーン 15 に格納された非圧縮グラフ 10 フィクスにおけるインデックスカラーを、Y, Cr, Cb 値に変換する。

PSR セット 28 は、再生装置に内蔵されるレジスタであり、64 個の Player Status Register(PSR)と、4096 個の General Purpose Register(GPR)とからなる。Player Status Register の設定値(PSR)のうち、PSR4～PSR8 は、現在の再生時点を表現するのに用いられる。

15 PSR4 は、1～100 の値に設定されることで、現在の再生時点が属するタイトルを示し、0 に設定されることで、現在の再生時点がトップメニューであることを示す。

PSR5 は、1～999 の値に設定されることで、現在の再生時点が属するチャプター番号を示し、0xFFFF に設定されることで、再生装置においてチャプター番号が無 20 効であることを示す。

PSR6 は、0～999 の値に設定されることで、現在の再生時点が属する PL(カレント PL)の番号を示す。

PSR7 は、0～255 の値に設定されることで、現在の再生時点が属する Play Item(カレント Play Item)の番号を示す。

25 PSR8 は、0～0xFFFFFFFF の値に設定されることで、45KHz の時間精度を用いて現在の再生時点(カレント PTM(Presentation Time))を示す。以上の PSR4～PSR8 により、現在の再生時点が特定されることになる。

ローカルメモリ 29 は、BD-ROM からの読み出しは低速である故、BD-ROM の記録内容を一時的に格納しておくためのキャッシュメモリである。かかるローカルメ 30 モリ 29 が存在することにより、BD-J モードにおけるアプリケーション実行は、

効率化されることになる。図17(a)は、BD-ROMに存在しているJavaアーカイブファイルを、ローカルメモリ29上でどのように識別するかを示す図である。図17(a)の表は、左欄にBD-ROM上のファイル名を、右欄にローカルメモリ29上のファイル名をそれぞれ示している。これら右欄、左欄を比較すれば、ローカルメモリ29におけるファイルは、ディレクトリ指定"BDJA"を省いたファイルパスで指定されていることがわかる。

図17(b)は、図17(a)の応用を示す図である。本応用例は、ヘッダ+データという形式で、ファイルに格納されているデータを格納するというものである。何をヘッダに用いるかというと、ローカルメモリ29におけるファイルパスを用いる。図17(b)に示したように、ローカルメモリ29ではBD-ROMにおけるファイルパスの一部を省略したものをファイルパスに用いるから、当該ファイルパスをヘッダに格納することで、各データにおけるBD-ROM上の所在を明らかにすることができる。

以上が、本実施形態に係る再生装置のハードウェア構成である。続いて本実施形態に係る再生装置のソフトウェア構成について説明する。

図18は、ROM24に格納されたソフトウェアと、ハードウェアとからなる部分を、レイア構成に置き換えて描いた図である。本図に示すように、再生装置のレイア構成は、以下のa), b), c), d-1), d-2), e), f)からなる。つまり、

a)物理的なハードウェア階層の上に、

b)AVClipによる再生を制御するPresentation Engine31、

c)プレイリスト情報及びClip情報に基づく再生制御を行うPlayback Control Engine32、

という2つの階層があり、

最上位の階層に

e)タイトル間の分岐を実行するモジュールマネージャ34がある。

これらHDMVモジュール33、モジュールマネージャ34の間に、

d-1)Movieオブジェクトの解読・実行主体であるHDMVモジュール33と、

d-2)BD-Jオブジェクトの解読・実行を行うBD-Jモジュール35とが同じ階層に置かれている。

BD-Jモジュール35は、いわゆるJavaプラットフォームであり、ワークメモ

リ 3 7 を含む Java 仮想マシン 3 8 を中核にした構成になっていて、アプリケーションマネージャ 3 6、Event Listener Manager 3 9、Default Operation Manager 4 0 から構成される。先ず初めに、Presentation Engine 3 1～モジュールマネージャ 3 4 について説明する。図 1 9 は、Presentation Engine 3 1～モジュールマネージャ 3 4 による処理を模式化した図である。

Presentation Engine 3 1 は、AV 再生機能を実行する。再生装置の AV 再生機能とは、DVD プレーヤ、CD プレーヤから踏襲した伝統的な機能群であり、再生開始(Play)、再生停止(Stop)、一時停止(Pause On)、一時停止の解除(Pause Off)、Still 機能の解除(still off)、速度指定付きの早送り(Forward Play(speed))、速度指定付きの巻戻し(Backward Play(speed))、音声切り換え(Audio Change)、副映像切り換え(Subtitle Change)、アングル切り換え(Angle Change)といった機能である。AV 再生機能を実現するべく、Presentation Engine 3 1 は、リードバッファ 2 上に読み出された AVClip のうち、所望に時刻にあたる部分のデコードを行うよう、ビデオデコーダ 4、P-Graphics デコーダ 9、I-Graphics デコーダ 1 3、オーディオデコーダ 2 0 を制御する。所望の時刻として PSR8(カレント PTM)に示される箇所のデコードを行わせることにより、AVClipにおいて、任意の時点を再生を可能することができる。図中の◎1 は、Presentation Engine 3 1 によるデコード開始を模式化して示す。

再生制御エンジン(Playback Control Engine(PCE)) 3 2 は、プレイリストの再生機能(i)、再生装置における状態取得／設定機能(ii)といった諸機能を実行する。PL の再生機能とは、Presentation Engine 3 1 が行う AV 再生機能のうち、再生開始や再生停止を、カレント PL 情報及び Clip 情報に従って行わせることをいう。これら機能(i)～(ii)は、HDMV モジュール 3 3～BD-J モジュール 3 5 からのファンクションコールに応じて実行する。つまり再生制御エンジン 3 2 は、ユーザ操作による指示、レイヤモデルにおける上位層からの指示に応じて、自身の機能を実行する。図 1 9 において、◎2、◎3 が付された矢印は、Clip 情報及びプレイリスト情報に対する Playback Control Engine 3 2 の参照を模式的に示す。

HDMV モジュール 3 3 は、MOVIE モードの実行主体であり、モジュールマネージャ 3 4 から分岐先を構成する Movie オブジェクトが通知されれば、分岐先タイトルを構成する Movie オブジェクトをローカルメモリ 2 9 に読み出して、この Movie

オブジェクトに記述されたナビゲーションコマンドを解読し、解読結果に基づき Playback Control Engine 3 2 に対するファンクションコールを実行する。図 19において△2, △3, △4 が付された矢印は、モジュールマネージャ 3 4 からの分岐先 Movie オブジェクトの通知(2)、Movie オブジェクトに記述されたナビゲーションコマンドの解読(3)、Playback Control Engine 3 2 に対するファンクションコール(4)を、模式的に示している。

モジュールマネージャ 3 4 は、BD-ROM から読み出された Index Table を保持して、分岐制御を行う。この分岐制御は、JumpTitle コマンドを HDMV モジュール 3 3 が実行した場合、又は、タイトルジャンプ API が BD-J モジュール 3 5 からコールされた場合、そのジャンプ先となるタイトル番号を受け取って、そのタイトルを構成する Movie オブジェクト又は BD-J オブジェクトを HDMV モジュール 3 3 又は BD-J モジュール 3 5 に通知するというものである。図中の△0, △1, △2 が付された矢印は、JumpTitle コマンドの実行(0)、モジュールマネージャ 3 4 による IndexTable 参照(1)、分岐先 Movie オブジェクト(2)の通知を模式的に示している。

以上が Presentation Engine 3 1～モジュールマネージャ 3 4 についての説明である。続いてアプリケーションマネージャ 3 6 について、図 20 を参照しながら説明する。図 20 は、アプリケーションマネージャ 3 6 を示す図である。

アプリケーションマネージャ 3 6 は、アプリケーション管理テーブルを参照したアプリケーションの起動制御、タイトルの正常終了時における制御を実行する。

起動制御とは、モジュールマネージャ 3 4 から分岐先となる BD-J オブジェクトが通知される度に、その BD-J オブジェクトを読み出し、その BD-J オブジェクト内のアプリケーション管理テーブルを参照してローカルメモリ 2 9 アクセスを行う。そして現在の再生時点を生存区間とするアプリケーションを構成する xlet プログラムを、ワークメモリに読み出すという制御である。図 20 における☆1, ☆2, ☆3 は、起動制御における分岐先 BD-J オブジェクトの通知(1)、アプリケーション管理テーブル参照(2)、Java 仮想マシン 3 8 に対する起動指示を模式化して示す。この起動指示により Java 仮想マシン 3 8 は、ローカルメモリ 2 9 からワークメモリ 3 7 に xlet プログラムを読み出す(☆5)。

タイトルの終了制御には、正常終了時の制御と、異常終了時の制御とがある。

正常終了時の制御には、タイトルを構成するアプリケーションによりジャンプタ

5 イトル API がコールされて、分岐先タイトルへの切り換えを分岐制御の主体(モジ
ュールマネージャ 3 4)に要求するという制御がある。この終了制御における、モ
ジュールマネージャ 3 4 通知を模式化して示したのが矢印☆6 である。ここでタ
イトルを正常終了するにあたって、タイトルを構成するアプリケーションは、起
動されたままであってもよい。何故なら、アプリケーションを終了するか否かは、
分岐先タイトルにおいて判断するからである。本実施形態では深く触れないが、
アプリケーションマネージャ 3 6 は、BD-ROM からローカルメモリ 2 9 に Java ア
ーカイブファイルを読み出す(8)との処理を行う。このローカルメモリ 2 9 への読
み出しを模式化したのが☆8 である。

10 以上がアプリケーションマネージャ 3 6 についての説明である。続いてワーク
メモリ 3 7 ~ Default Operation Manager 4 0 について、図 2 1 を参照しながら説
明する。

15 ワークメモリ 3 7 は、アプリケーションを構成する xlet プログラムが配置され
るヒープ領域である。ワークメモリ 3 7 は、本来 Java 仮想マシン 3 8 内に存在す
るが、図 2 1 では、作図の便宜上、ワークメモリ 3 7 を Java 仮想マシン 3 8 上位
層に記述している。ワークメモリ 3 7 上の xlet プログラムには、EventListner
や、JMF プレーヤインスタンスが含まれる。

20 Java 仮想マシン 3 8 は、アプリケーションを構成する xlet プログラムをワー
クメモリ 3 7 にロードして、xlet プログラムを解読し、解読結果に従った処理を
実行する。上述したように xlet プログラムは、JMF プレーヤインスタンス生成を
命じるメソッド、この JMF プレーヤインスタンスの実行を命じるメソッドを含む
ので、これらのメソッドで命じられた処理内容を実現するよう、下位層に対する
制御を行う。JMF プレーヤインスタンス生成が命じられれば、Java 仮想マシン 3 8
は、BD-ROM 上の YYYY.MPLS ファイルに関連付けられた JMF プレーヤインスタンス
を得る。また、JMF プレーヤインスタンスにおける JMF メソッドの実行が命じら
れれば、この JMF メソッドを BD ミドルウェアに発行して、BD 再生装置が対応し
ているファンクションコールに置き換せる。そして置換後のファンクションコ
ールを Playback Control Engine 3 2 に発行する。

30 Event Listner Manager 3 9 は、ユーザ操作により生じたイベント(キーイベン
ト)を解析し、イベントの振り分けを行う。図中の実線矢印△1, △2 は、この Event

Listner Manager 3 9 による振り分けを模式的に示す。START、STOP、SPEED 等、
xlet プログラム内の Event Listner に登録されたキーイベントなら、BD-J オブジェクトにより間接参照されている xlet プログラムにかかるイベントを振り分ける。
START、STOP、SPEED は、JMF に対応したイベントであり、xlet プログラムの
5 Event Listner には、これらのキーイベントが登録されているので、本キーイベントにより xlet プログラムの起動が可能になる。キーイベントが Event Listner 非登録のキーイベントである場合、本キーイベントを Default Operation Manager 4 0 に振り分ける。音声切り換え、アングル切り換え等、BD-ROM 再生装置において生じるキーイベントには、Event Listner に登録されていない多様なものがあり、これらのキーイベントが生じたとしても、漏れの無い処理を実行するため
10 ある。

Default Operation Manager 4 0 は、xlet プログラム内の Event Listner に登録されてないキーイベントが Event Listner Manager 3 9 から振り分けられると、その Event Listner 非登録イベントに対応するファンクションコールを Playback Control Engine 3 2 に対して実行する。この Default Operation Manager 4 0 によるファンクションコールを模式的に示したのが、図中の矢印◇3 である。尚、
15 図 2 1 において Event Listner 非登録イベントは Event Listner Manager 3 9、Default Operation Manager 4 0 により振り分けられたが、Playback Control Engine 3 2 がダイレクトに Event Listner 非登録イベントを受け取り、再生制御
20 を行ってもよい(図中の◇4)。

◦

(フローチャートの説明)

以上のアプリケーションマネージャ 3 6 についての説明は、その概要に触れたに過ぎない。アプリケーションマネージャ 3 6 の処理を更に詳しく示したのが図
25 22、図 23 のフローチャートである。以降、これらのフローチャートを参照してアプリケーションマネージャ 3 6 の処理手順についてより詳しく説明する。

図 22 は、アプリケーションマネージャ 3 6 による分岐時の制御手順を示す図である。本フローチャートは、ステップ S 2～ステップ S 5 がなす条件を満たすアプリケーション(アプリケーション x という)を、起動又は終了させるという処
30 理である。

ステップ S 2 は、分岐元タイトルで非起動だが、分岐先タイトルで生存していて、分岐先タイトルにおける起動属性が AutoRun 属性のアプリケーション x が存在するか否かの判定であり、もしあれば、ローカルメモリ 29 に対するキャッシングセンスを行う。キャッシングセンスの結果、アプリケーション x がローカルメモリ 29 上に有れば(ステップ S 7 で Yes)、ローカルメモリ 29 からワークメモリ 37 にアプリケーション x を読み込む(ステップ S 8)。ローカルメモリ 29 に無ければ、BD-ROM からローカルメモリ 29 にアプリケーション x を読み込んだ上で、ローカルメモリ 29 からワークメモリ 37 にアプリケーション x を読み込む(ステップ S 9)。

10 ステップ S 3 は、分岐元タイトルで起動中で、分岐先タイトルで非生存のアプリケーション x が存在するかどうかの判定である。もし存在するのなら、アプリケーション x をワークメモリ 37 から削除して終了させる(ステップ S 10)。

15 ステップ S 4 は、分岐元 Suspend、分岐先 AutoRun 又は Persistent のアプリケーションが存在するか否かの判定である。もし存在するなら、アプリケーション x を Resume する(ステップ S 11)。

ステップ S 5 は、分岐元タイトルで起動中で、分岐先 Suspend のアプリケーションが存在するか否かの判定である。もし存在すれば、アプリケーション x を Suspend する(ステップ S 12)。

個々のアプリケーションを終了させるにあたってのアプリケーションマネージャ 36 の処理は、図 23 に示すものとなる。図 23 は、アプリケーション終了処理の処理手順を示すフローチャートである。本図は、終了すべき複数アプリケーションのそれぞれについて、ステップ S 16～ステップ S 20 の処理を繰り返すループ処理になっている(ステップ S 15)。本ループ処理においてアプリケーションマネージャ 36 は起動中アプリケーションを終了するような terminate イベントを発行し(ステップ S 16)、タイマセットして(ステップ S 17)、ステップ S 18～ステップ S 20 からなるループ処理に移行する。この terminate イベントを Event Listener が受信すれば、対応する xlet プログラムは、終了プロセスを起動する。終了プロセスが終了すれば、その xlet プログラムはワークメモリ 37 から解放され、終了することになる。

30 ステップ S 18～ステップ S 20 のループ処理の継続中、タイマはカウントダ

ウンを継続する。本ループ処理においてステップ S 18 は、発行先アプリケーションが終了したか否かの判定であり、もし終了していればこのアプリケーションに対する処理を終える。ステップ S 19 は、タイマがタイムアウトしたか否かの判定であり、タイムアウトすれば、ステップ S 20 において発行先アプリケーションをワークメモリ 37 から削除してアプリケーションを強制終了する。

5 以上のモジュールマネージャ 34 の処理を、図 24 を参照しながら説明する。

図 24 は、アプリケーション終了の過程を模式的に示した図である。本図における第 1 段目は、アプリケーションマネージャ 36 を、第 2 段目は、3 つのアプリケーションを示す。図 24 の第 2 段目、左側のアプリケーションは、terminate 10 イベントを受信して終了プロセスに成功したアプリケーションを示す。図 24 の第 2 段目、中列のアプリケーションは、terminate イベントを受信したが終了プロセスに失敗したアプリケーションを示す。第 2 段目、右側のアプリケーションは、EventListner が実装されていないので、terminate イベントを受信することができなかったアプリケーションを示す。

15 第 1 段目—第 2 段目間の矢印 ep1, ep2 は、アプリケーションマネージャによる terminate イベント発行を模式的に示し、矢印 ep3 は、終了プロセス起動を模式的に示している。

20 第 3 段目は、終了プロセス成功時における状態遷移後の状態であり、このアプリケーションは、自身の終了プロセスにより終了することになる。これら xlet プログラムのように、所定の期間内に終了しないアプリケーションがあれば、アプリケーションマネージャ 36 は、それらを強制的にワークメモリ 37 から取り除く。第 4 段目は、アプリケーションマネージャ 36 による強制終了を示す。かかる第 4 段目の強制終了を規定するのも、アプリケーションマネージャ 36 の 1 つの使命といえる。

25 以上のように本実施形態によれば、分岐元タイトルで起動しており、分岐先タイトルで生存していないアプリケーションは、自動的に終了させられるので、条件付き分岐により再生が複雑に進行する場合でも、再生装置におけるリソースの限界を越える数のアプリケーション立ち上げはなされ無い。分岐前後におけるアプリケーション動作を保証することができるので、デジタルストリームを再生させながら、アプリケーションを実行させるようなディスクコンテンツを多く頒布

することができる。

(第2実施形態)

第1実施形態においてアプリケーションの生存区間は、タイトル時間軸と一致していたが、第2実施形態は、PL時間軸の一部をアプリケーションの生存区間とすることを提案する。PL時間軸の一部は、チャプターにより表現されるので、チャプターにて開始点、終了点を記述することにより、アプリケーションの生存区間を規定することができる。図25(a)は、PL時間軸上に生存区間を定めたアプリケーション管理テーブルを示す図である。図25(a)においてアプリケーション管理テーブルには、3つのアプリケーションが記述されており、このうちapplication#2は、title#1のChapter#2からChapter#3までが生存区間に指定され、起動属性にAutoRunが規定されている。このためapplication#2は、図25(b)に示すように、Chapter#2の始点で起動され、Chapter#3の終点で終了することになる。

一方application#3は、title#1のChapter#4からChapter#6までが生存区間に指定されている。このためapplication#3は、図25(b)に示すように、図25(b)に示すように、Chapter#4の始点で起動され、Chapter#6の終点で終了することになる。

こうして記述されたアプリケーション管理テーブルに基づき、処理を行うため本実施形態に係るアプリケーションマネージャ36は、PLmarkにより指示されるチャプター開始点に到達する度に、そのチャプター開始点から生存区間が始まるアプリケーションが存在するか否かを判定し、もし存在すればそのアプリケーションをワークメモリ37にロードする。

同様に、チャプター開始点に到達する度に、そのチャプターの直前のチャプターで生存区間が終わるアプリケーションが存在するか否かを判定し、もし存在すればそのアプリケーションをワークメモリ37から解放する。

チャプターという単位でアプリケーションの生存を管理すれば、アプリケーションの生存区間をより細かい精度で指定することができる。しかしディスクコンテンツには、時間軸の逆向がありうることに留意せねばならない。逆行とは、巻戻しにより時間軸を逆向きに進行することである。チャプターの境界でこの逆行と、進行とが繰り返されれば、ワークメモリへのロード、廃棄が何度もなされ、

余分な読み出負荷が生じる。そこで本実施形態では、アプリケーションの起動時期を、タイトルに入って Playback Control Engine 32 による通常再生が開始された瞬間にしている。ここで PL の再生には、通常再生、トリック再生がある。トリック再生とは、早送り、巻戻し、SkipNext, SkipBack がある。かかる、早送り、
5 巷戻し、SkipNext, SkipBack がなされている間、アプリケーション起動を開始せず、通常再生が開始されて初めて、アプリケーションを起動するのである。通常再生開始の瞬間を基準にすることにより、上述したような生存区間前後の行き来があった場合でも、アプリケーションの起動が必要以上に繰り返されることはない。尚、通常再生開始の瞬間を、アプリケーションの起動基準にするとの処理は、
10 生存区間が title である場合にも、実行してよい。

以上のように本実施形態によれば、PL より小さい、チャプターの単位でアプリケーションの生存区間を規定することができるので、緻密なアプリケーション制御を実現することができる。

(第2実施形態の変更例)

15 図 25 では、各アプリケーションに優先度が付与されている。この優先度は、0 ~255 の値をとり、アプリケーション間でリソースの使用が競合等が競合した場合、どちらのアプリケーションを強制的に終了させるか、また、どちらのアプリケーションからリソースを奪うかという処理をアプリケーションマネージャ 36 が行うにあたって、判断材料になる。図 25 の一例では、application#1 の優先度は 255, application#2, application#3 の優先度は 128 なので、application#1 - application#2 の競合時において、アプリケーションマネージャ 36 は優先度が低い application#2 を強制終了するとの処理を行う。
20

(第3実施形態)

BD-ROM により供されるディスクコンテンツは、互いに分岐可能な複数タイトルから構成される。各タイトルは、1 つ以上の PL と、この PL を用いた制御手順とからなるもの以外に、再生装置に対する制御手順のみからなる非 AV 系タイトルがある。本実施形態は、この非 AV 系タイトルについて説明する。
25

こうした非 AV 系タイトルのタイトルでは、どのようにタイトル時間軸を定めるのかが問題になる。図 26 (a) は、PL 時間軸から定まるタイトル時間軸を示す。
30 この場合 PL 時間軸がタイトル時間軸になり、このタイトル時間軸上にアプリケー

ションの生存区間が定まる。この基準となる PL 時間軸がない場合、タイトル時間軸は図 26 (b) (c) のように定めるべきである。

図 26 (b) は、メインとなるアプリケーションの生存区間から定まるタイトル時間軸を示す。メインアプリとは、タイトルにおいて起動属性が AutoRun に設定され、タイトル開始時に自動起動される唯一のアプリケーションであり、例えばランチャーアプリと呼ばれるものがこれにあたる。ランチャーアプリとは、他のアプリケーションを起動するアプリケーションプログラムである。

この図 26 (b) の考え方は、メインアプリが起動している限り、タイトル時間軸は継続していると考え、メインアプリが終了すれば、時間軸を終結させるというものである。図 26 (c) は、複数アプリケーションの生存区間から定まるタイトル時間軸を示す図である。タイトルの開始点で起動されるのは 1 つのアプリケーションであるが、このアプリケーションが他のアプリケーションを呼び出し、更にこのアプリケーションが別のアプリケーションを呼び出すとの処理が繰り返されるというケースがある。この場合、どれかのアプリケーションが起動している限り、タイトル時間軸は継続していると考え、どのアプリケーションも起動していない状態が到来すれば、そこでタイトル時間軸は終結するという考え方である。このように非 AV 系タイトルのタイトル時間軸を定めれば、AV タイトルであっても、非 AV 系タイトルであっても、タイトル時間軸の終結と同時に、所定のタイトルに分岐するという処理を画一的に行うことができる。尚非 AV タイトルにおけるタイトル時間軸は、AV タイトルと対比する上で、想定した架空の時間軸に過ぎない。故に再生装置は、非 AV タイトルにおけるタイトル時間軸上を逆行したり、任意の位置に頭出しすることができない。

以上は本実施形態における記録媒体に対する改良である。続いて本実施形態における再生装置に対する改良について説明する。

上述したような手順でタイトル終了を行うため第 3 実施形態に係るアプリケーションマネージャ 36 は、図 27 に示すような処理で処理を行う。図 27 は、タイトル再生時におけるアプリケーションマネージャ 36 の処理手順を示すフローチャートである。本フローチャートは、タイトル再生中、ステップ S21～ステップ S23 を繰り返すというループ構造になっている。

ステップ S21 は、タイトルジャンプ API が呼び出されたか否かの判定であり、

呼び出されれば、ジャンプ先タイトルへの分岐をモジュールマネージャ 34に要求する(ステップ S 27)。

ステップ S 22は、タイトル内のアプリケーション呼出を担っているようなメインアプリが存在するか否かの判定であり、もし存在するなら、その起動の有無を確認する(ステップ S 25)。起動してなければ、"タイトルの終わり"であると解釈し、モジュールマネージャ 34に終結を通知する(ステップ S 26)。

ステップ S 23は、メインアプリがない場合に実行されるステップであり(ステップ S 22で No)、どのアプリケーションも起動していない状態かどうかを判定する。もしそうなら、同じく"タイトルの終わり"であると解釈し、モジュールマネージャ 34に終結を通知する(ステップ S 26)。

以上のように本実施形態によれば、PL 再生を伴わないタイトルであっても、アプリケーション実行中は分岐せず、アプリケーション実行が終了して初めて分岐するという処理が可能になる。

(第 4 実施形態)

本実施形態は、DVD と同様のメニュー制御を BD-ROM 上で実現する場合の改良に関する。図 28 (a) は、BD-ROM により実現されるメニュー階層を示す図である。本図におけるメニュー階層は、TopMenu を最上位に配し、この TopMenu から下位の TitleMenu、SubTitleMenu、AudioMenu を選択できる構造になっている。図中の矢印 sw1, 2, 3 は、ボタン選択によるメニュー切り替えを模式的に示す。TopMenu とは、音声選択、字幕選択、タイトル選択の何れを行うかを受け付けるボタン(図中のボタン sn1, sn2, sn3)を配置したメニューである。

TitleMenu とは、映画作品(title)の劇場版を選択するか、ディレクターズカット版を選択するか、ゲーム版を選択するか等、映画作品の選択を受け付けるボタンを配置したメニューである。AudioMenu とは、音声再生を日本語で行うか、英語で行うかを受け付けるボタンを配置したメニュー、SubTitleMenu とは、字幕表示を日本語で行うか、英語で行うかを受け付けるボタンを配置したメニューである。

こうした階層をもったメニューを動作させるための MOVIE オブジェクトを図 28 (b) に示す。図 28 (b) において MovieObject.bdmv には、FirstPlay OBJ、TopMenu OBJ、AudioMenu OBJ、SubTitleMenu OBJ が格納されている。

FirstPlay オブジェクト(FirstPlay OBJ)は、再生装置への BD-ROM のローディング時に自動的に実行される動的シナリオである。

TopMenu オブジェクト(TopMenu OBJ)は、TopMenu の挙動を制御する動的シナリオである。ユーザがメニュー コールを要求した際、呼び出されるのはこの TopMenu オブジェクトである。TopMenu オブジェクトは、ユーザからの操作に応じて TopMenu 中のボタンの状態を変えるものや、ボタンに対する確定操作に応じて分岐を行う分岐コマンドを含む。この分岐コマンドは、TopMenu から TitleMenu、TopMenu から SubTitleMenu、TopMenu から AudioMenu というメニュー切り換えを実現するものである。

AudioMenu オブジェクト(AudioMenu OBJ)は、AudioMenu の挙動を制御する動的シナリオであり、ユーザからの操作に応じて AudioMenu 中のボタンの状態を変えるコマンドや、ボタンに対する確定操作に応じて音声設定を更新するコマンドを含む。

SubTitleMenu オブジェクト(SubTitleMenu OBJ)は、SubTitleMenu の挙動を制御する動的なシナリオであり、ユーザからの操作に応じて SubTitleMenu 中のボタンの状態を変えるコマンドや、ボタンに対する確定操作に応じて字幕設定用の PSR を更新するコマンドを含む。

TitleMenu オブジェクト>TitleMenu OBJ)は、TitleMenu の挙動を制御する動的シナリオであり、TitleMenu 中のボタンの状態を変えるものや、ボタンに対する確定操作に応じて分岐を行う分岐コマンドをふくむ。

これらのメニュー用 MOVIE オブジェクトにより、DVD で実現されているようなメニューの挙動を実現することができる。以上がメニュー制御に関連する MOVIE オブジェクトである。

図29は、Index Table と、Index Table から各 Movie オブジェクトへの分岐とを模式化した図である。本図では左側に Index Table の内部構成を示している。本実施形態における Index Table には、FirstPlayINDEX、TopMenuINDEX、Audio MenuINDEX、Subtitle MenuINDEX、title MenuINDEX、title#1～#mINDEX、title#m+1 ～#nINDEX、title#0INDEX を含む。図中の矢印 bc1,2 は、Index Table から FirstPlayOBJへの分岐と、FirstPlayOBJから TopMenuへの分岐とを模式的に示し、矢印 bc3, 4, 5 は、TopMenu から TitleMenu、SubTitleMenu、AudioMenu への分岐を

模式的に示している。矢印 bc6, 7, 8 は、TitleMenu から各 Movie オブジェクトへの分岐を模式的に示している。

FirstPlayINDEX、TopMenuINDEX、Audio MenuINDEX、Subtitle MenuINDEX、title MenuINDEX は、それぞれ、FirstPlayOBJ、TopMenuOBJ、Audio MenuOBJ、Subtitle MenuOBJ、title MenuOBJ についての Index であり、これらの識別子が記述される。

title#1～#mINDEX は、BD-ROM において 1 から m 番目にエントリーされている title についての Index であり、これら 1 から m までの title 番号の選択時において分岐先となる MOVIE オブジェクトの識別子(ID)が記述される。

title#m+1～#nINDEX は、BD-ROM において m+1 から n 番目にエントリーされている title についての Index であり、これら m+1 から n までの title 番号の選択時において分岐先となる BD-J オブジェクトの識別子(ID)が記述される。

title#0INDEX は、BD-J オブジェクトの強制終了時において分岐先になるべき Movie オブジェクト又は BD-J オブジェクトを規定する INDEX である。本実施形態では、TopMenuOBJ についての識別子が、この title#0INDEX に格納されている。

図30 (a) は、図29のように Index Table が記述された場合における分岐を示す。Index Table がこのように記述されているので、ラベル title#1～title#m を分岐先とした分岐コマンドの実行時には、title#1Index～title#mIndex から Movie オブジェクト #1～#m の識別子が取り出される。ラベル title#m+1～title#n を分岐とした分岐コマンドの実行時には、title#m+1Index～title#nIndex から BD-J オブジェクト #m+1～#n の識別子が取り出される。BD-J オブジェクト #m+1～#n の識別子は、ファイル名を表す 5 桁の数値であるので、『00001. BD-J, 00002. BD-J, 00003. BD-J…』が取り出され、そのファイル名の動的シナリオがメモリに読み出されて、実行されることになる。これが Index Table を用いた分岐処理である。

図30 (b) は、BD-J オブジェクト実行時の強制終了時における分岐を示す図である。強制終了時における分岐では、title#0Index から識別子が取り出されて、その識別子の動的シナリオが再生装置により実行される。この識別子が、トップメニュータイトルの識別子なら、アプリケーション強制終了時には、自動的にトップメニューOBJ が選択されることになる。

以上は本実施形態における記録媒体に対する改良である。続いて本実施形態における再生装置に対する改良について説明する。上述した記録媒体の改良に対応するため、再生装置内のモジュールマネージャ 34 は図 31 に示すような処理手順で処理を行う。図 31 は、モジュールマネージャ 34 の処理手順を示すフロー 5 チャートである。本フローチャートは、ステップ S31、ステップ S32 からなるループ処理を構成しており、ステップ S31 又はステップ S32 のどちらかが Yes になった際、対応する処理を実行するものである。

ステップ S31 は、タイトルジャンプ API の呼び出しがあったか否かの判定である。もしタイトルジャンプ API の呼び出しがあれば、分岐先ラベルであるタイ 10 ル番号 j を取得し(ステップ S33)、Index Table におけるタイトル番号 j の Index から、IDj を取り出して(ステップ S34)、IDj の Movie オブジェクト又は BD-J オブジェクトを、HDMV モジュール 33 又は BD-J モジュール 35 に実行させ 15 る(ステップ S35)。

ステップ S32 は、タイトル終了がアプリケーションマネージャ 36 から通知されたか否かの判定であり、もし通知されれば(ステップ S32 で Yes)、トップメニュータイトルを構成するトップメニューOBJ を HDMV モジュール 33 又はモジ 20 ュールマネージャ 34 に実行させる(ステップ S36)。

以上のアプリケーションマネージャ 36 によるアプリケーション強制終了の動作例を、図 32 を参照しながら説明する。ここで再生すべきタイトルは、落下するタイル片を積み重ねるというゲームアプリを含む非 AV 系タイトルである。図 32 の下段は、アプリケーションの生存区間からなるタイトル時間軸を示し、上段は、タイトル時間軸において表示される画像を示す。非 AV 系タイトルがゲームア 25 プリである場合、このゲームアプリの生存区間において、図 32 の上段左側のように、ゲームアプリの一画面が表示される。ゲームアプリにバグがあり、異常終了すると、アプリケーションマネージャ 36 は図 23 のフローチャートに従ってゲームアプリを強制終了させ、タイトルの終了をモジュールマネージャ 34 に通知する。タイトル終了が通知されると、モジュールマネージャ 34 はトップメニュー 30 タイトルに分岐する。そうすると、図 32 の上段右側に示すような画像が表示され、ユーザの操作待ちになる。

以上のように本実施形態によれば、プログラムが含むが、デジタルストリームは含まないような非 AV 系タイトルの終了時においても、トップメニュータイトルに分岐するという制御が可能になる。これによりアプリケーションプログラムがエラー終了したとしても、ブラックアウトやハングアップの発生を回避すること

5 ができる。

(第5実施形態)

BD-J モードにおいて、PL 再生との同期をどのように実現するかという改良に関する。図 8 (b) の一例において JMF プレーヤインスタンスの再生を命じる JMF プレーヤインスタンス(A.play;)を Java 仮想マシン 38 が解読した場合、Java 仮想マシン 38 は PL 再生 API をコールして、コール直後に”サクセス”を示す応答をアプリケーションに返す。

Playback Control Engine3 2 は、PL 再生 API がコールされれば、PL 情報に基づく処理手順を実行する。PL が 2 時間という再生時間有するなら、この 2 時間の間、上述した処理は継続することになる。ここで問題になるのは、Java 仮想マシン 38 がサクセス応答を返す時間と、Playback Control Engine3 2 が実際に処理を終える時間とのギャップである。Java 仮想マシン 38 は、イベントドリブンの処理主体であるためコール直後に再生成功か、再生失敗かを示す応答を返すが、Playback Control Engine3 2 による実際の処理終了は 2 時間経過後であるので、サクセス応答をアプリケーションに返す時間を基準にしたのでは、2 時間経過後にあたる処理終結を感じしえない。PL 再生において早送り、巻戻し、Skip が行われると、この 2 時間という再生期間は 2 時間前後に変動することになり、処理終結の感知は更に困難になる。

Playback Control Engine3 2 は、アプリケーションとスタンドアローンで動作するため、第3実施形態のような終了判定では、PL 再生の終了をタイトル終了と解釈することができない。そこで本実施形態では、アプリケーションが終了してもうがいまいが、ワークメモリ 37 に JMF プレーヤインスタンスがある限り、つまり、Presentation Engine3 1 の制御権を BD-J モジュール 35 が掌握している間、Playback Control Engine3 2 から再生終結イベントを待つ。そして再生終結イベントがあれば、タイトルが終了したと解釈して、次のタイトルへの分岐を行うようモジュールマネージャ 34 に通知する。こうすることにより、Playback

Control Engine3 2がPL再生を終結した時点を、タイトルの終端とすることができる。

以降図33～図37のフローチャートを参照して、Playback Control Engine 3 2による具体的な制御手順を説明する。

5 図33は、Playback Control Engine3 2によるPL再生手順を示すフローチャートである。この再生手順は、Presentation Engine3 1に対する制御(ステップS46)と、BD-ROM ドライブ1又はHDD1 7に対する制御(ステップS48)とを主に含む。本フローチャートにおいて処理対象たるPlayItemをPlayItem#xとする。本フローチャートは、カレント PL 情報(.mpls)の読み込みを行い(ステップS41)、その後、ステップS42～ステップS50の処理を実行するというものである。ここでステップS42～ステップS50は、ステップS49がYesになるまで、カレント PL 情報を構成するそれぞれのPI情報について、ステップS43～ステップS50の処理を繰り返すというループ処理を構成している。このループ処理において処理対象となる PlayItem を、PlayItem#x(PI#x) とよぶ。このPlayItem#xは、カレント PL の先頭の PlayItem に設定されることにより、初期化される(ステップS42)。上述したループ処理の終了要件は、この PlayItem#x がカレント PL の最後の PlayItem になることであり(ステップS49)、もし最後の PlayItem でなければ、カレント PL における次の PlayItem が PlayItem#x に設定される(ステップS50)。

20 ループ処理において繰り返し実行されるステップS43～ステップS50は、PlayItem#x の Clip_information_file_name で指定される Clip 情報をシナリオメモリ ≥ 1 に読み込み(ステップS43)、PlayItem#x の In_time を、カレント Clip 情報の EPmap を用いて、I ピクチャアドレス u に変換し(ステップS44)、PlayItem#x の Out_time を、カレント Clip 情報の EP_map を用いて、I ピクチャアドレス v に変換して(ステップS45)、これらの変換で得られたアドレス v の次の I ピクチャを求めて、そのアドレスの 1 つ手前をアドレス w に設定し(ステップS47)、そうして算出されたアドレス w を用いて、I ピクチャアドレス u からアドレス w までの TS パケットの読み出しを BD-ROM ドライブ1又はHDD1 7に命じるというものである(ステップS48)。

25 一方、Presentation Engine 3 1 に対しては、カレント PLMark の

mark_time_stamp から PlayItem#x の Out_time までの出力を命じる(ステップ S 4 6)。以上のステップ S 4 5～ステップ S 4 8 により、AVClip において、PlayItem#x により指示されている部分の再生がなされることになる。

その後、PlayItem#x がカレント PL の最後の PI であるかの判定がなされる(ステップ S 4 9)。

PlayItem#x がカレント PL の最後の PI でなければ、カレント PL における次の PlayItem を、PlayItem#x に設定して(ステップ S 5 0)、ステップ S 4 3 に戻る。以上のステップ S 4 3～ステップ S 5 0 を繰り返すことにより、PL を構成する PI は順次再生されることになる。

図 3 4 は、アングル切り換え手順及び SkipBack, SkipNext の手順を示すフローチャートである。本フローチャートは、図 3 3 の処理手順と並行してなされるものであり、ステップ S 5 1～S 5 2 からなるループ処理を繰り返すというものである。本ループにおけるステップ S 5 1 は、アングル切り換えを要求する API が、Java 仮想マシン 3 8 からコールされたか否かの判定であり、アングル切り換え API のコールがあれば、カレント Clip 情報を切り換えるという操作を実行する。

図 3 4 のステップ S 5 5 は、判定ステップであり、PlayItem#x の is_multi_angles がオンであるか否かの判定を行う。is_multi_angles とは、PlayItem#x がマルチアングルに対応しているか否かを示すフラグであり、もしステップ S 5 5 が No であるならステップ S 5 3 に移行する。ステップ S 5 5 が Yes であるなら、ステップ S 5 6～ステップ S 5 9 を実行する。ステップ S 5 6～ステップ S 5 9 は、切り換え後のアングル番号を変数 y に代入して(ステップ S 5 6)、PlayItem#x における y 番目の Clip_information_file_name で指定されている Clip 情報をシナリオメモリ 2 1 に読み出し(ステップ S 5 7)、カレント PTM を、カレント Clip 情報の EP_map を用いて I ピクチャアドレス u に変換し(ステップ S 5 8)、PlayItem#x の Out_time を、カレント Clip 情報の EP_map を用いて I ピクチャアドレス v に変換する(ステップ S 5 9)というものである。こうして I ピクチャアドレス u, v を変化した後、ステップ S 4 6 に移行する。ステップ S 4 6 への移行により、別の AVClip から TS パケットが読み出されるので、映像内容が切り換わることになる。

一方、図 3 4 のループにおけるステップ S 5 2 は、SkipBack/SkipNext を意味

する API が Java 仮想マシン 38 からコールされたか否かの判定であり、もしコールされれば、図 35 のフローチャートの処理手順を実行する。図 35 は、SkipBack, SkipNextAPI がコールされた際の処理手順を示すフローチャートである。SkipBack, SkipNext を実行するにあたっての処理手順は多種多様なものである。ここで説明するのはあくまでも一例に過ぎないことに留意されたい。

5 ステップ S 6 1 は、PSR で示されるカレント PI 番号、及び、カレント PTM を変換することにより、カレント Mark 情報を得る。ステップ S 6 2 は、押下されたのが SkipNext キーであるか、SkipBack キーであるかの判定であり、SkipNext キーであるならステップ S 6 3 において方向フラグを +1 に設定し、SkipBack キーであるならステップ S 6 4 において方向フラグを -1 に設定する。

10 ステップ S 6 5 は、カレント PLMark の番号に方向フラグの値を足した番号を、カレント PLMark の番号として設定する。ここで SkipNext キーであるなら方向フラグは +1 に設定されているのでカレント PLMark はインクリメントされることになる。SkipBack キーであるなら方向フラグは -1 に設定されているので、カレント PLMark はデクリメントされることになる。

15 ステップ S 6 6 では、カレント PLMark の ref_to_PlayItem_Id に記述されている PI を、PlayItem#x に設定し、ステップ S 6 7 では、PlayItem#x の Clip_information_file_name で指定される Clip 情報を読み込む。ステップ S 6 8 では、カレント Clip 情報の EP_map を用いて、カレント PLMark の mark_time_stamp を、I ピクチャアドレス u に変換する。一方ステップ S 6 9 では、PlayItem#x の Out_time を、カレント Clip 情報の EP_map を用いて、I ピクチャアドレス v に変換する。ステップ S 7 0 は、カレント PLMark の mark_time_stamp から PlayItem#x の Out_time までの出力を Presentation Engine 31 に命じた上で、図 33 のステップ S 4 7 に移行する。こうして I ピクチャアドレス u, v を変化して、別の部分の再生を命じた上でステップ S 4 7 への移行するので、別の AVClip から TS パケットが読み出されることになり、映像内容が切り換えが実現する。

20 図 36 は、Presentation Engine 31 による処理手順の詳細を示すフローチャートである。本フローチャートは、I ピクチャの PTS をカレント PTM に設定した後で(ステップ S 7 1)、ステップ S 7 2～ステップ S 7 7 からなるループ処理を実行するものである。

続いてステップ S 7 2～ステップ S 7 7 におけるループ処理について説明する。このループ処理は、カレント PTM にあたるピクチャ、オーディオの再生出力と、カレント PTM の更新とを繰り返すものである。本ループ処理におけるステップ S 7 6 は、ループ処理の終了要件を規定している。つまりステップ S 7 6 は、カレント PTM が PI#x の Out_time であることをループ処理の終了要件にしている。

ステップ S 7 3 は、早送り API、又は、早戻し API が Java 仮想マシン 3 8 からコールされたか否かの判定である。もしコールされれば、ステップ S 7 8 において早送りか早戻しかの判定を行い、早送りであるなら、次の I ピクチャの PTS をカレント PTM に設定する(ステップ S 7 9)。このようにカレント PTM を、次の I ピクチャの PTS に設定することで、1 秒飛びに AVClip を再生してゆくことができる。これにより、2 倍速等で AVClip は順方向に早く再生されることになる。早戻しであるなら、カレント PTM が PlayItem#x の Out_time に到達したかを判定する(ステップ S 8 0)。もし到達していないなら、1 つ前の I ピクチャの PTS をカレント PTM に設定する(ステップ S 8 1)。このように読出先アドレス A を、1 つ前の I ピクチャに設定することで、AVClip を後方向に 1 秒飛びに再生してゆくことができる。これにより、2 倍速等で AVClip は、逆方向に再生されることになる。尚、早送り、巻戻しを実行するにあたっての処理手順は多種多様なものである。ここで説明するのはあくまでも一例に過ぎないことに留意されたい。

ステップ S 7 4 は、メニュー コール API がコールされたか否かの判定であり、もしコールされれば、現在の再生処理をサスPENDして(ステップ S 8 2)、メニュー処理用のメニュー プログラムを実行する(ステップ S 8 3)。以上の処理により、メニュー メニュー コールがなされた場合は、再生処理を中断した上で、メニュー表示のための処理が実行されることになる。

ステップ S 7 5 は、sync_PlayItem_id により、PlayItem#x を指定した SubPlayItem#y が存在するか否かの判定であり、もし存在すれば、図 3 7 のフローチャートに移行する。図 3 7 は、SubPlayItem の再生手順を示すフローチャートである。本フローチャートでは、先ずステップ S 8 6 において、カレント PTM は SubPlayItem#y の sync_start PTS_of_playItem であるか否かを判定する。もしそうであれば、ステップ S 9 3 において SubPlayItem#y に基づく再生処理を行うよう Playback Control Engine 3 2 に通知する。

図37のステップS87～ステップS92は、SubPlayItem#yに基づく再生処理を示すフローチャートである。

ステップS87では、SubPlayItem#yのClip_information_file_nameで指定されるClip情報を読み込む。ステップS88では、カレントClip情報のEP_mapを用いて、SubPlayItem#yのIn_timeを、アドレス α に変換する。一方ステップS89では、SubPlayItem#yのOut_timeを、カレントClip情報のEP_mapを用いて、アドレス β に変換する。ステップS90は、SubPlayItem#yのIn_timeからSubPlayItem#yのOut_timeまでの出力をデコーダに命じる。これらの変換で得られたアドレス β の次のIピクチャを求めて、そのアドレスの1つ手前をアドレス γ に設定し(ステップS91)、そうして算出されたアドレス γ を用いて、SubClip#zにおけるアドレス α からアドレス γ までのTSパケットの読み出しをBD-ROMドライブ1又はHDD17に命じるというものである(ステップS92)。

また図33に戻ってPlayback Control Engine32の処理の説明の続きをを行う。ステップS53はPresentation Engine31による再生制御が完了したかの判定であり、最後のPlayItem#xに対して、図36のフローチャートの処理が行われている限り、ステップS53がNoになる。図36のフローチャートの処理が終了して初めて、ステップS53はYesになりステップS54に移行する。ステップS54は、Java仮想マシン38への再生終結イベントの出力であり、この出力により、2時間という再生時間の経過をJava仮想マシン38は知ることができる。

以上が本実施形態におけるPlayback Control Engine32、Presentation Engine31の処理である。続いて本実施形態におけるアプリケーションマネージャ36処理手順について説明する。図38は、第5実施形態に係るアプリケーションマネージャ36の処理手順を示すフローチャートである。

図38のフローチャートは、図27のフローチャートを改良したものである。25 その改良点は、ステップS21～ステップS22間にステップS24が追加され、このステップS24がYesになった際、実行されるステップS101が存在する点である。

ステップS24は、JMFプレーヤインスタンスがワークメモリ37に存在するか否かの判定であり、もし存在しなければステップS22に移行する。存在すれば、ステップS101に移行する。ステップS101は、Playback Control Engine

32から再生終結イベントが出力されたか否かの判定であり、もし出力されれば、ワークメモリ中のJavaプレーヤインスタンスを消滅させた上で(ステップS102)、タイトル終了をモジュールマネージャ34に通知する(ステップS26)。通知されねば、ステップS21～ステップS24からなるループ処理を繰り返す。

5 以上のフローチャートにおいて、ワークメモリ37にJMFプレーヤインスタンスが存在する限り(ステップS24でYes)、ステップS22、ステップS23はスキップされる。そのため、たとえ全てのアプリケーションが終了したとしてもタイトルは継続中と解釈される。

10 以上のように本実施形態によれば、2時間という再生時間の経過時点をアプリケーションマネージャ36は把握することができるので、PL再生の終了条件にメニューを表示して、このメニューに対する操作に応じて他のタイトルに分岐するという制御を実現することができる。

(第6実施形態)

15 第6実施形態は、BD-Jオブジェクトにデータ管理テーブルを設ける改良に関する。

データ管理テーブル(DMT)は、そのタイトル時間軸においてローカルメモリ29上にロードすべきJavaアーカイブファイルを、読み属性と、読み優先度とに対応づけて示すテーブルである。“ローカルメモリ29における生存”とは、そのアプリケーションを構成するJavaアーカイブファイルがローカルメモリ29から読み出され、Java仮想マシン38内のワークメモリ37への転送が可能になっている状態をいう。図39は、データ管理テーブルの一例を示す図である。本図に示すようにデータ管理テーブルは、アプリケーションの『生存区間』と、その生存区間をもったアプリケーションを識別する『applicationID』と、そのアプリケーションの『読み属性』と、『読み優先度』とを示す。

25 上述したようにアプリケーション管理テーブルには、生存区間という概念があり、データ管理テーブルにも同じ生存区間という概念がある。アプリケーション管理テーブルと同じ概念を、データ管理テーブルに設けておくというのは一見無駄のように思えるがこれには意図がある。

30 図40は、BD-Jオブジェクトが想定している実行モデルを示す図である。本図における実行モデルは、BD-ROM、ローカルメモリ29、Java仮想マシン38から

なり、BD-ROM、ローカルメモリ29、ワークメモリ37という三者の関係を示す。

矢印 my1 は、 BD-ROM→ローカルメモリ29間の読み込みを示し、矢印 my2 は、ロ

ーカルメモリ29→ワークメモリ37間の読み込みを示す。矢印上の注釈は、こ

れらの読み込みが、どのようなタイミングでなされるかを示す。注釈によると、

- 5 BD-ROM→ローカルメモリ29間の読み込みは、いわゆる”先読み”であり、アプリケーションが必要となる以前の時点に行われねばならない。

また注釈によると、ローカルメモリ29→ワークメモリ37間の読み込みは、

アプリケーションが必要になった際になされることがわかる。”必要になった際”

とは、アプリケーションの生存区間が到来した時点(1)、アプリケーションの呼出

- 10 が他のアプリケーション又はアプリケーションマネージャ36から指示された時
点(2)を意味する。

矢印 my3 は、ワークメモリ37におけるアプリケーションの占有領域の解放を

示し、矢印 my4 は、ローカルメモリ29におけるアプリケーションの占有領域の

解放を示す。矢印上の注釈は、これらの読み込みが、どのようなタイミングでな

- 15 されるかを示す。注釈によると、ワークメモリ37上の解放は、アプリケーション終了と同時になされることがわかる。一方ローカルメモリ29上の解放は、Java

仮想マシン38にとって必要でなくなった時点でなされる。この必要でなくなった時

点とは、”終了時点”ではない。”終了した上、再起動の可能性もない時点”

- 20 であること、つまり該当する title が終了した時点を意味する。上述した読み込・
解放のうち、ワークメモリ37における解放時点は、アプリケーション管理テーブル

における生存区間から判明する。しかし”アプリケーションが必要となる以前の時

点”、”終了した上、再起動の可能性もない時点”については、規定し得ない。

- そこで、オーサリング段階において、かかる時点をディスクコンテンツ全体の時間軸上で規定しておくため、本実施形態では各アプリケーションが生存して

いる区間を、アプリケーション管理テーブルとは別に、データ管理テーブルに記述するようにしている。つまり”アプリケーションが必要となる以前の時点”を

データ管理テーブルにおける生存区間の始点と定義し、”終了した上、再起動の可

- 能性もない時点”をデータ管理テーブルの終点と定義することにより、上述したローカルメモリ29上の格納内容の遷移をオーサリング時に規定しておくことが

30 できる。これがデータ管理テーブルの記述意義である。

データ管理テーブルによるローカルメモリ 29 生存区間の記述について説明する。ここで制作しようとするディスクコンテンツは 3 つのタイトル(title#1、title#2、title#3)からなり、これらタイトルの時間軸において、図 41 (b) に示すようなタイミングで、ローカルメモリ 29 を使用したいと考える。この場合、
5 title#1 時間軸の開始点において application#1、application#2 を構成する Java アーカイブファイルをローカルメモリ 29 に読み込み、title#1 時間軸の継続中、application#1、application#2 をローカルメモリ 29 に常駐させておく。そして title#2 時間軸の始点で、application#1 を構成する Java アーカイブファイルをローカルメモリ 29 から解放して、代わりに application#3 を構成する Java アー
10 カイブファイルをローカルメモリ 29 に読み込んで、常駐させるというものである(以降、アプリケーションを構成する Java アーカイブファイルは、アプリケー
シヨンと同義に扱う。)。この場合のデータ管理テーブルの記述は、図 41 (a)
15 の通りであり、アプリケーションの applicationID を、その生存区間に對応づけて記述することで、ローカルメモリ 29 に常駐すべきアプリケーションを表現する。図 41 (a) では、application#1 の applicationID が title#1 と對応づけられて記述されており、application#2 の applicationID は title#1、title#2 と對応づけられ、application#3 の applicationID は title#3 と對応づけられて記述されていることがわかる。こうすることで、ローカルメモリ 29 占有の時間的遷移がオーサリング担当者により規定されることになる。

20 データ管理テーブル、アプリケーション管理テーブルの組合せとしては、アプリケーション管理テーブルに規定する生存区間は、細かい再生単位にし、データ管理テーブルに規定する生存区間は、大まかな再生単位にすることが望ましい。大まかな再生単位には、タイトル、PL といった非シームレスな再生単位が望ましい。一方、細かい再生単位としては、PL 内のチャプターというようにシームレス
25 な再生単位が望ましい。アプリケーションの生存区間をタイトル毎、PL 每に定めれば、アプリケーションはローカルメモリ 29 上に存在するので、そのタイトルの再生中においてアプリケーションは何時でも取り出せる状態になる。そうであれば、アプリケーションの生存区間を細かく定めたとしても、アプリケーションを即座に、仮想マシン上のワークメモリに読み出すことができるので、アプリケ
30 ーションの起動・終了が頻繁になされたとしても、スムーズなアプリケーション実

行を実現することができる。

次に、読み込み属性について説明する。

図2においてJavaアーカイブファイルは、AVClipとは別の記録領域に記録されることを前提にしていた。しかしこれは一例に過ぎない。Javaアーカイブファイルは、BD-ROMにおいてAVClipが占める記録領域に埋め込まれることがある。この埋め込みの態様には、カルーセル化、インターリーブユニット化という2種類がある。

ここで”カルーセル化”とは、対話的な放送の実現のために同一内容を繰り返しするという放送方式に変換することである。BD-ROMは、放送されたデータを格納するものではないが、本実施形態では、カルーセルの放送形式に倣ってJAVAアーカイブファイルを格納するようにしている。図42は、カルーセル化によるJavaアーカイブファイル埋め込みを示す図である。第1段目は、AVClip中に埋め込むJavaアーカイブファイルであり、第2段目は、セクション化を示す。第3段目は、TSパケット化、第4段目は、AVClipを構成するTSパケット列を示す。こうしてセクション化、TSパケット化されたデータ(図中の”D”)が、AVClipに埋め込まれるのである。カルーセルによりAVClipに多重化されたJavaアーカイブファイルは、読み出すにあたって、低帯域で読み出されることになる。この低帯域での読み出しは、概して2~3分というように長期間を要するため、再生装置はJavaアーカイブファイルを2~3分をかけて読み込むことになる。

図43は、インターリーブ化によるJavaアーカイブファイル埋め込みを示す図である。第1段目は、埋め込まれるべきAVClip、第2段目は、AVClipにインターリーブ化されたJavaアーカイブファイル、第3段目は、BD-ROMの記録領域におけるAVClip配置である。本図に示すように、ストリームに埋め込まれるべきJavaアーカイブファイルは、インターリーブ化され、AVClipを構成するXXXXX.m2tsを構成する分割部分(図中のAVClip2/4, 3/4)の合間に記録される。インターリーブ化によりAVClipに多重化されたJavaアーカイブファイルは、カルーセル化と比較して、高い帯域で読み出されることになる。この高い帯域での読み出しであるため、再生装置はJavaアーカイブファイルを比較的短期間に読み込むことになる。

カルーセル化・インターリーブ化されたJavaアーカイブファイルは、プリロー

ドされるのではない。BD-ROM における AVClip の記録領域のうち、カルーセル化・インターリープ化された Java アーカイブファイルが埋め込まれた部分に、現在の再生時点が到達した際、再生装置のローカルメモリ 29 にロードされる。Java アーカイブファイルの記録態様には、図 2 に示すもののに、図 42、図 43 (a) 5 に示すものがあるので、読み込み属性は、図 43 (b) に示すように、設定されうる。図 43 (b) に示すように、読み込み属性は、タイトル再生に先立ち、ローカルメモリ 29 に読み込まれる旨を示す "Preload" と、タイトル再生中に、カルーセル化方式で読み込まれる旨を示す "Load.Carousel" と、タイトル再生中に、インターリープ化方式で読み込まれる旨を示す "Load.InterLeave" とがある。読み込み属性には、カルーセル化されているか、インターリープ化されているかが添え字で表現 10 されているが、これを省略してもよい。

データ管理テーブルにおける生存区間の具体的な記述例について、図 44 を参考しながら説明する。図 44 (a) は、データ管理テーブルの一例を示す図である。図 44 (b) は、かかるデータ管理テーブルの割り当てによるローカルメモリ 29 の格納内容の変遷を示す図である。本図は、縦軸方向にローカルメモリ 29 における占有領域を示し、横軸を、1 つのタイトル内の PL 時間軸としている。データ管理テーブルにおいて application#1 は、1 つのタイトル内の PL 時間軸全体を生存区間とするよう記述されているので、このタイトルの Chapter#1～Chapter#5 においてローカルメモリ 29 内の領域を占有することになる。データ管理テーブルにおいて application#2 は、タイトル内の PL#1 における Chapter#1～Chapter#2 を生存区間とするよう記述されているので、このタイトルの Chapter#1～Chapter#2 においてローカルメモリ 29 内の領域を占有することになる。データ管理テーブルにおいて application#3 は、タイトル内の PL#1 における Chapter#4～Chapter#5 を生存区間とするよう記述されているので、このタイトルの Chapter#4～Chapter#5 においてローカルメモリ 29 内の領域を占有することになる。以上で、データ管理テーブルにおける生存区間についての説明を終える。
15
20
25

30 続いて読み込み優先度について説明する。読み込み優先度とは、ローカルメモリ 29 への読み込みに対する優劣を決める優先度である。読み込み優先度には複数の値がある。

2段階の優劣を設けたい場合、Mandatory を示す値、optional を示す値を読み込優先度に設定する。この場合、Mandatory は高い読み込優先度を意味し、optional は、低い読み込優先度を意味する。3段階の優劣を設けたい場合、Mandatory を示す値、optional:high、optional:low を示す値を読み込優先度に設定する。Mandatory は、最も高い読み込優先度を示し、optional:high は、中程度の読み込優先度、optional:low は、最も低い読み込優先度を示す。データ管理テーブルにおける読み込優先度の具体的な記述例について、図45(a) (b) を参照しながら説明する。この具体例で、想定しているローカルメモリ29のメモリ規模は、図45(a) に示すようなものである。図45(a) は、新旧再生装置におけるローカルメモリ29のメモリ規模を対比して示す図である。矢印 mk1 は旧再生装置におけるメモリ規模を、矢印 mk2 は新再生装置におけるメモリ規模をそれぞれ示す。この矢印の対比から、新再生装置におけるローカルメモリ29のメモリ規模は、旧再生装置のそれと比較して、三倍以上である状態を想定している。このようにメモリ規模にバラツキがある場合、アプリケーションは、図45に示すような2つのグループに分類される。1つ目は、どのようなメモリ規模であっても読み込むておくべきアプリケーション(#1, #2)である。2つ目は、旧再生装置での読み込みは望まないが、新再生装置での読み込みは希望するアプリケーション(#3, #4)である。読み込もうとするアプリケーションが、これら2つのグループに分類されれば、前者に帰属するアプリケーションに、読み込優先度=Mandatory を設定し、後者に属するアプリケーションに、読み込優先度=Optional を設定する。図45(b) は、読み込優先度が設定されたデータ管理テーブルの一例を示す図である。データ管理テーブルをこのように設定した上で、application#1～application#4 を BD-ROM に記録すれば、あらゆるメモリ規模の再生装置での再生を保証しつつも、メモリ規模が大きい再生装置では、より大きなサイズのデータを利用したアプリケーションを再生装置に再生させることができる。

以上は本実施形態における記録媒体に対する改良である。続いて本実施形態における再生装置に対する改良について説明する。上述した記録媒体の改良に対応するため、アプリケーションマネージャ36は図46に示すような処理手順で処理を行う。

30 図46は、アプリケーションマネージャ36によるプリロード制御の処理手順

を示す図である。本フローチャートは、再生すべきタイトルにおけるデータ管理テーブルを読み込み(ステップ S 111)、データ管理テーブルにおいて最も高い読み優先度をもちつつ、applicationID が最も小さいアプリケーションをアプリケーション i にした上で(ステップ S 112)、ステップ S 113、ステップ S 114 の判定を経た上で、アプリケーション i をローカルメモリ 29 にプリロードする(ステップ S 115)という処理を、ステップ S 116 が No 及びステップ S 117 が No と判定されるまで、繰り返すというループ処理を構成している。

ステップ S 113 は、アプリケーション i の読み属性がプリロードであるか否かの判定であり、ステップ S 114 は、アプリケーションの読み優先度が =Mandatory であるか Optional であるかの判定である。ステップ S 113 においてプリロードと判定され、ステップ S 114 において読み優先度が Mandatory と判定されれば、アプリケーションはローカルメモリ 29 にプリロードされることになる(ステップ S 115)。もしステップ S 113 において読み属性がロードであると判定されれば、ステップ S 114～ステップ S 115 はスキップされることになる。

ループ処理の終了要件を規定する 2 つのステップのうちステップ S 116 は、 applicationID が次に高く、アプリケーション i と同一読み優先度のアプリケーション k が存在するか否かを判定するものである。そのようなアプリケーション k が存在するなら、そのアプリケーション k をアプリケーション i にする(ステップ S 119)。

ループ処理の終了要件を規定する 2 つのステップのうちステップ S 117 は、データ管理テーブルにおいて次に低い読み優先度をもつアプリケーションが存在するか否かの判定であり、もし存在すれば、その次に低い読み優先度をもつアプリケーションのうち、最も小さい applicationID をアプリケーション k を選んで(ステップ S 118)、そのアプリケーション k をアプリケーション i にする(ステップ S 119)。これらステップ S 116、ステップ S 117 が Yes になっている限り、上述したステップ S 113～ステップ S 115 の処理は繰り返されることになる。ステップ S 116、ステップ S 117 において、該当するアプリケーションが無くなれば本フローチャートの処理は終了することになる。

ステップ S 120～ステップ S 123 は、ステップ S 114 において読み優先

度=Optional であると判定された場合に、実行される処理である。

ステップ S 120 は、同じ applicationID をもち、読み優先度が高いアプリケーション j が存在するか否かの判定である。

5 ステップ S 121 は、ローカルメモリ 29 の残り容量がアプリケーション i の
サイズを上回るか否かを判定するステップである。ステップ S 120 が No、ステップ S 121 が Yes である場合、ステップ S 115においてアプリケーション i
がローカルメモリ 29 にプリロードされることになる。ステップ S 120 が No、
ステップ S 121 が No である場合、アプリケーション i はローカルメモリ 29 に
プリロードされずそのままステップ S 116 に移行することになる。

10 こうしておくと、読み優先度=Optional のデータは、ステップ S 120～ステップ S 121 の判定が Yes にならないと、ローカルメモリ 29 へのプリロードが
なされない。メモリ規模が小さい旧再生装置は、2～3 個のアプリケーションを読み込んだ程度で、ステップ S 121 の判定は No になるが、メモリ規模が大きい新
再生装置は、更に多くのアプリケーションを読み込んだとしても、ステップ S 1
15 21 の判定は No にならない。以上のように、旧再生装置では、ローカルメモリ 2
9 に Mandatory のアプリケーションのみが読み込まれ、新再生装置には、
Mandatory のアプリケーションと、Optional のアプリケーションとが読み込まれ
ることになる。

20 ステップ S 122 は、ステップ S 120において Yes と判定された場合に実行
されるステップである。同じ applicationID をもち、読み優先度が高いアプリケーション j がローカルメモリ 29 上に存在する場合、ローカルメモリ 29 の残り
容量と、アプリケーション j のサイズとの和が、アプリケーション i のサイズを
上回るか否かを判定し(ステップ S 122)、もし上回れば、アプリケーション i
を用いてローカルメモリ 29 上のアプリケーション j を上書きすることによりプ
25 リロードする(ステップ S 123)。下回る場合は、アプリケーション i はローカ
ルメモリ 29 にプリロードされずそのままステップ S 116 に移行することにな
る。

30 ステップ S 115、ステップ S 123 による読み処理の一例を、図 47 (a)
を参照しながら説明する。図 47 (a) は、この具体例が想定しているデータ管
理テーブルの一例を示す図である。本図における 3 つのアプリケーションは、そ

それぞれ 3 つのファイルに格納されており、applicationID は同じであるが (applicationID=1)、読み優先度は互いに異なる(mandatory, optional:high, optional:low)。こうしたデータ管理テーブルが処理対象であると、ステップ S 1 15 により、読み優先度=Mandatory のアプリケーションはローカルメモリ 2 9 に読み込まれる。しかし読み優先度=Optional のアプリケーションについては、ステップ S 1 2 0 ~ ステップ S 1 2 2 の判定を経た上で、ステップ S 1 2 3 において読み込まれる。ステップ S 1 1 5 と違いステップ S 1 2 3 では、既にローカルメモリ 2 9 にある同じ applicationID のアプリケーションを上書きしてゆくよう、プリロードがなされるので、複数アプリケーションのうち 1 つが排他的に、ローカルメモリ 2 9 にロードされることになる。

i) 読み優先度=mandatory のアプリケーションを読み込んだ後、読み優先度=optional:high のアプリケーションを読み込むにあたって、ステップ S 1 2 2 が No と判定されれば、読み優先度=mandatory のアプリケーションがローカルメモリ 2 9 に残ることになる。読み優先度=mandatory のアプリケーションを読み込んだ後、読み優先度=optional:high のアプリケーションを読み込むにあたって、ステップ S 1 2 2 が Yes と判定されれば、読み優先度=optional:high のアプリケーションにより、読み優先度=mandatory のアプリケーションは上書きされ、読み優先度=optional:high のアプリケーションがローカルメモリ 2 9 に残ることになる。

ii) 読み優先度=optional:high のアプリケーションを読み込んだ後、読み優先度=optional:low のアプリケーションを読み込むにあたって、ステップ S 1 2 2 が No と判定されれば、読み優先度=Mandatory のアプリケーションがローカルメモリ 2 9 に残ることになる。読み優先度=optional:high のアプリケーションを読み込んだ後、読み優先度=optional:low のアプリケーションを読み込むにあたって、ステップ S 1 2 2 が Yes と判定されれば、読み優先度=optional:low のアプリケーションにより、読み優先度=optional:high のアプリケーションは上書きされ(ステップ S 1 2 3)、読み優先度=optional:low のアプリケーションがローカルメモリ 2 9 に残ることになる。

30 ローカルメモリ 2 9 の容量が許す限り、ローカルメモリ 2 9 上のアプリケーシ

ョンを上書きしてゆくとの処理が繰り返されるので、ローカルメモリ29の格納内容は、図47（b）に示すように、mandatory=optional:high=>optional:lowと遷移してゆくことになる。メモリ規模に応じて、サイズが異なるJavaアーカイブファイルをローカルメモリ29にロードすることができるので、メモリ規模が5 小さい再生装置については、必要最小限の解像度をもったサムネール画像を有するJavaアーカイブファイルを、メモリ規模が中程度の再生装置については、中程度の解像度をもったSD画像を有するJavaアーカイブファイルを、メモリ規模が大規模である再生装置については、高解像度をもったHD画像を有するJavaアーカイブファイルをローカルメモリ29にロードすることができる。かかるロード10により、メモリ規模に応じて解像度が異なる画像を表示させることができ、オーサリング担当者によるタイトル制作の表現の幅が広がる。

図48は、データ管理テーブルを参照した読み取り処理の具体例を示す図である。本図における2つのアプリケーションは、同じapplicationID(application#3)が付与された2つのアプリケーションを示す図である。そのうち一方は、AVClip中に埋め込まれていて、読み込み優先度がmandatoryに設定されている。他方は、AVClipとは別ファイルに記録されていて、読み込み優先度がOptionalに設定されている。前者のアプリケーションは、AVClipに埋め込まれているので、その埋込部分にあたる生存区間が、生存区間(title#1:chapter#4～#5)として記述されている。これらのアプリケーションのうちapplication#2、application#3には、ロードを示す読み込み属性が付与されている。application#2はChapter#1～Chapter#2を生存区間にしており、application#3はChapter#4～Chapter#5を生存区間にしているので、20 タイトル時間軸においてどちらか一方が排他的にローカルメモリ29上に常駐することになる。図48（b）は、タイトル時間軸上の別々の時点において、排他的に格納されるapplication#2、application#3を示す図である。これは必要最低限のメモリ規模しかもたない再生装置での再生を念頭に置いた配慮である。こうした内容のデータ管理テーブルが処理対象であるとアプリケーションマネージャ25 36は、上述した図46のフローチャートによりメモリ規模に応じて異なる処理を行う。

30 後者のアプリケーションは、読み込み優先度=ロードであるので、ローカルメモリ

29にロードされる。かかる処理により、Mandatoryなメモリ規模さえあれば、
アプリケーションマネージャはデータをローカルメモリ29にロードすることができる。
ここで問題になるのは、メモリ規模が大きい再生装置による読み込み時
である。メモリ規模が大きいにも拘らず、Chapter#4～Chapter#5に到達するまで
5 application#3を読み込めないというのは、メモリ規模の無駄になる。そこで本
図のデータ管理テーブルには、同じapplication#3にプリロードを示す読込属性
を付与してBD-ROMに記録しておき、これらに同じapplicationIDを付与している。

前者のアプリケーションは、読込優先度=Optionalであるので、ステップS1
21がYesになった場合に限り、プリロードされる(ステップS115)。こうす
10 ることで、メモリ規模が大きい再生装置は、title#1、Chapter#4～Chapter#5の
到達を待つことなく、AVClipに埋め込まれているのと同じアプリケーションをロ
ーカルメモリ29にロードすることができる(図48(c))。

以上がプリロード時における処理である。続いてロード時における処理手順に
ついて説明する。

15 図49は、データ管理テーブルに基づくロード処理の処理手順を示す図である。
本フローチャートは、ステップS131～ステップS133からなるループ処理
を、タイトル再生が継続されている間、繰り返すというものである。

ステップS131は、AutoRunを示す起動属性を有したアプリケーションの生
存区間が到来したか否かの判定である。もし到来すれば、AutoRunを示す起動属
20 性を有したアプリケーションをアプリケーションqにして(ステップS134)、
アプリケーションqを起動する旨の起動指示をJava仮想マシン38に発行して、
アプリケーションqをローカルメモリ29からワークメモリ37に読み出させる
(ステップS135)。

ステップS133は、タイトル内PLの再生が全て終了したかの判定である。
25 この判定は、第5実施形態に示したように、Playback Control Engine32からの再
生終結イベントがあったか否かでなされる。もし終了すれば、本フローチャート
の処理を終了する。

ステップS132は、起動中アプリケーションからの呼出があったか否かの判
定である。もしあれば、呼出先アプリケーションをアプリケーションqにして(ス
30 テップS136)、現在の再生時点は、アプリケーション管理テーブルにおける

アプリケーション q の生存区間であるか否かを判定する(ステップ S 137)。もし生存区間でなければ、起動失敗を表示して(ステップ S 148)、ステップ S 131～ステップ S 133 からなるループ処理に戻る。生存区間であれば、図 50 のフローチャートに従い、ロード処理を行う。

5 図 50 におけるステップ S 138 は、現在の再生時点がデータ管理テーブルにおけるアプリケーション q の生存区間であるか否かを示す判定である。もし生存区間でなければ、アプリケーション q はローカルメモリ 29 にロードすることができない。この場合、アプリケーション q を起動する旨の起動指示を Java 仮想マシン 38 に発行し、ローカルメモリ 29 を介することなく、直接アプリケーション 10 q を BD-ROM からワークメモリ 37 に読み出させる。この場合アプリケーション を読み出すためのヘッドシークが発生するから、PL 再生は中断することになる(ステップ S 145)。

もし生存区間であれば、ステップ S 139において、アプリケーションには読み込属性が付加されているか否かを判定する。読み込属性がないということは、アプリケーション q は、カルーセル化、若しくはインターリープ化されていないことを意味する。しかし読み込属性が付加されていなくても、ローカルメモリ 29 にアプリケーション q を置くことは許される。そこで再生中断を承知の上、アプリケーションの読み出しを行う。つまり BD-ROM からローカルメモリ 29 へとアプリケーションを読み出した上で、アプリケーションをワークメモリ 37 に読み出す(ステップ S 140)。

ステップ S 141～ステップ S 146 は、ステップ S 139 が Yes と判定された場合になされる処理である。ステップ S 141 では、読み込属性を参照することで、アプリケーションがプリロードされているか否かを判定する。プリロードされていれば、ステップ S 135 に移行する。

25 ステップ S 142 は、読み込属性がロードである場合に実行される判定ステップであり、アプリケーション q がカルーセル化されているか、インターリープ化されているかを判定する。インターリープ化されていれば、キャッシュセンスを Java 仮想マシン 38 に実行させる(ステップ S 143)。ローカルメモリ 29 にアプリケーション q が存在すれば、ステップ S 135 に移行して、アプリケーション q を Java 仮想マシン 38 にロードさせる。

ローカルメモリ 29 にアプリケーションがなければ、トップメニュータイトルに分岐する等の例外処理を行う(ステップ S 144)。カルーセル化されていれば、
5 タイマをセットし(ステップ S 148)、そのタイマがタイムアウトするまで(ステップ S 147)、キャッシュセンスを Java 仮想マシン 38 に実行させる(ステップ S 146)。もしローカルメモリ 29 にアプリケーション q が出現すれば、図 49 のステップ S 135 に移行して、アプリケーション q を Java 仮想マシン 38 にロードさせる。タイムアウトすれば、トップメニュータイトルに分岐する等の例外処理を行う(ステップ S 144)。

10 図 51 は、Java 仮想マシン 38 によるアプリケーションの読み込みがどのようにして行われるかを模式化した図である。

矢印◎1,2 は、アプリケーション管理テーブルに生存していて、データ管理テーブルに生存しており、カルーセル化、インターリーブ化を示す読み属性が存在する Java アーカイブファイルの読み込みを示す。矢印◎1 は、ステップ S 65、67においてなされるローカルメモリ 29 センスを示す。このローカルメモリ 29
15 センスは、カルーセル又はインターリーブ化により埋め込まれたデータが、ローカルメモリ 29 に存在するかもしれないためローカルメモリ 29 内をセンスするというものである。矢印◎2 は、ステップ S 135 に対応する読み込みであり、
20 アプリケーションがローカルメモリ 29 に存在していた場合の、ローカルメモリ 29 からワークメモリ 37 へのロードを示す。×付きの矢印は、ローカルメモリ 29 にデータがない場合を示す。

矢印▽1,2 は、アプリケーション管理テーブルに生存しているが、データ管理テーブルに生存しておらず、読み属性が存在しない Java アーカイブファイルの読み込みを示す。

矢印▽1 は、ステップ S 145 における読み込みに対応するものであり、Java
25 仮想マシン 38 による BD-ROM からのダイレクトリードの要求を示す。矢印▽2 はその要求による、BD-ROM からワークメモリ 37 への Java アーカイブファイル読み出しを示す。

矢印☆1,2,3 は、アプリケーション管理テーブルに生存していて、データ管理
30 テーブルに生存しているが、読み属性が存在しない Java アーカイブファイルの読み込みを示す。

矢印☆1 は、ステップ S 140 における読み込みに対応するものであり、Java 仮想マシン 38 による BD-ROM からのダイレクトリードの要求を示す。矢印☆2 はその要求による、ローカルメモリ 29 への Java アーカイブファイルの読み出しを示す。矢印☆3 はローカルメモリ 29 からワークメモリ 37 への Java アーカイブ 5 ファイルの読み出しを示す。

以上のように本実施形態によれば、ローカルメモリ 29 上で同時に常駐されるアプリケーションの数が所定数以下になるように規定しておくことができるので、ローカルメモリ 29 からの読み出し時におけるキャッシュミスを極力回避することができる。キャッシュミスのないアプリケーション読み出しを保証することができる 10 のので、アプリケーション呼出時にあたては、AVClip の再生を止めてまで、BD-ROM からアプリケーションを読み出すことはなくなる。AVClip 再生を途切れさせないので、AVClip のシームレス再生を保証することができる。

(第 7 実施形態)

第 3 実施形態では、非 AV 系タイトルの時間軸をアプリケーションの生存区間に基づき定めることにした。しかしアプリケーションの動作というのは不安定であり、起動の失敗や異常終了がありうる。本実施形態は、起動失敗、異常終了があった場合の Fail Safe 機構を提案するものである。図 52 (a) は、第 7 実施形態に係る BD-J オブジェクトの内部構成を示す図である。図 7 (b) と比較して本図が新規なのは、プレイリスト管理テーブルが追加されている点である。

20 図 52 (b) は、プレイリスト管理テーブルの一例を示す図である。本図に示すようにプレイリスト管理テーブルは、PL の指定と、その PL の再生属性とからなる。PL の指定は、対応するタイトルのタイトル時間軸において、再生可能となる PL を示す。PL の再生属性は、指定された PL を、タイトル再生の開始と同時に自動再生するか否かを示す(こうして自動再生される PL をデフォルト PL という)。

25 次にプレイリスト管理テーブルによりタイトル時間軸がどのように規定されるかを、図 53 を参照しながら説明する。図 53 (a) は、再生属性が非自動再生を示すよう設定された場合の非 AV 系タイトルにおけるタイトル時間軸を示す図である。この場合、デフォルト PL は再生されないから、非 AV 系タイトル同様、アプリケーションの生存区間からタイトル時間軸が定まる。

30 図 53 (b) は、再生属性が AutoPlay に設定された非 AV 系タイトルのタイト

ル時間軸を示す図である。再生属性が AutoPlay を示すよう設定されれば、Playback Control Engine3 2は非 AV 系タイトルの再生開始と同時に、デフォルト PL の再生を開始する。しかしアプリケーションが正常に動作し、正常終了したとしても、このタイトル時間軸は、PL 時間軸を基準にして定められる。

5 図53 (c) は、プレイリスト管理テーブルにおいて再生属性が” AutoPlay” を示すよう設定され、アプリケーションが異常終了した場合を示す。かかる異常終了により、どのアプリケーションも動作していない状態になるが、デフォルト PL の再生は継続する。この場合も、デフォルト PL の PL 時間軸がタイトル時間軸になる。

10 図53 (d) は、プレイリスト管理テーブルにおいて再生属性が” AutoPlay” を示すよう設定され、メインアプリの起動に失敗したケースを示す。この場合も、Playback Control Engine3 2によるデフォルト PL 再生は、アプリケーションの起動失敗とは関係なしに行われる所以、デフォルト PL の時間軸がタイトル時間軸になる。

15 以上のようにプレイリスト管理テーブルの再生属性を、” AutoPlay” に設定しておけば、Java アプリケーションの起動に、5~10 秒という時間がかかったとしても、その起動がなされている間、” とりあえず何かが写っている状態” になる。この” とりあえず何かが写っている状態” によりタイトル実行開始時のスタートアップディレイを補うことができる。

20 以上は本実施形態における記録媒体に対する改良である。続いて本実施形態における再生装置に対する改良について説明する。

図52 (c) は、分岐先タイトルのプレイリスト管理テーブルにおいて、再生属性が AutoPlay に設定された PL が存在する場合、再生装置がどのような処理を行うかを示す図である。本図に示すように、再生属性が AutoPlay に設定された PL が、分岐先タイトルのプレイリスト管理テーブルに存在すれば、BD-J モジュール 35 内のアプリケーションマネージャ 36 は、タイトル分岐直後にこの AutoPlayPL の再生を開始するよう Playback Control Engine3 2に指示する。このように再生属性が AutoPlay の PL は、タイトル分岐直後に再生開始が命じられることになる。

30 上述した記録媒体の改良に対応するため、アプリケーションマネージャ 36 は

図54に示すような処理手順で処理を行う。

図54は、第7実施形態に係るアプリケーションマネージャ36の処理手順を示すフローチャートである。本フローチャートは、図38のフローチャートにおいてステップS21の前にステップS103、ステップS104を追加し、ステップS21と、ステップS22との間にステップS100を追加し、ステップS23～ステップS26間に、ステップS105を追加したものである。
5

ステップS103は、対応するタイトルのプレイリスト管理テーブルの再生属性がAutoPlayであるか否かの判定である。もしAutoPlayなら、デフォルトPLに対する再生制御をPlayback Control Engine32に開始させる(ステップS104)。
10

ステップS100は、Presentation Engine31による再生中であるか否かを判定する。もし再生中であるなら、ステップS101に移行する。

ステップS105は、ステップS23がYes、ステップS25がNoである場合に実行される判定ステップであり、再生属性がAutoPlayであるか否かを示す。もし否であるなら、タイトル終了をモジュールマネージャ34に通知する。もしAutoPlayであるなら、ステップS101に移行して、処理を継続する。
15

図55は、プレイリスト管理テーブルにおいて”再生属性=AutoPlay”に設定されることにより、どのような再生が行われるかを模式化した図である。ここで再生すべきタイトルは、落下するタイル片を積み重ねるというゲームアプリを含む非AV系タイトルである。この非AV系タイトルにおいて、プレイリスト管理テーブルの再生属性がAutoPlayに設定されていれば、Playback Control Engine32によるデフォルトPL再生も開始する。ゲームアプリの実行と、デフォルトPL再生とが並列的になされるので、図55の上段の左側に示すように、前景をゲームアプリの画面とし、背景をデフォルトPLの再生画像とした合成画像が表示されることになる。このゲームアプリは途中で異常終了したとする。ゲームアプリはアプリケーションマネージャ36により強制終了させられるが、デフォルトPLの再生が継続してなされるため、タイトルは、何かが写っている状態になる。このようなプレイリスト管理テーブルにおける再生属性の指定により、非AV系タイトル内のゲームアプリが異常終了した場合でも、ハングアップやブラックアウト30がない動作を維持することができる。

(第8実施形態)

第1実施形態においてBD-Jオブジェクトは、データ管理テーブル、アプリケーション管理テーブルという2つのテーブルを具備していたが、本実施形態は、これらを1つのテーブルに統合するという形態を開示する。かかる統合にあたって、

5 図56(a)に示すように、データ管理テーブルにおける読み属性という項目を廃し、代わりに起動属性にReady属性という属性を設ける。Ready属性とは、他のアプリケーションからの呼出又はアプリケーションマネージャ36からの呼出に備えて、ローカルメモリ29に予めアプリケーションをロードしておく旨を示す起動属性の類型である。

10 図56(b)は、アプリケーションの扱いと、起動属性との関係を示した図である。第1実施形態に示したようにアプリケーションの扱いには、プリロードされるか否か(1)、現在の再生時点が有効区間に到来した際自動的に起動されるか、他からの呼出に応じて起動されるか(2)、タイトル再生進行に従ってロードされるか(3)、生存しているかという違いがあり、これらの違いにより、図56(b)に示すような5つの態様が出現する。このうち起動属性がAutoRunに設定されるのは、プリロードがなされ、“自動起動”である場合、及び、ロードがなされ、“自動起動”である場合である。

一方、起動属性がReady属性に設定されるのは、プリロード、又は、ロードがなされ、起動項目が“呼出起動”を示している場合である。

20 尚、ワークメモリ37では生存しているが、ローカルメモリ29にはロードされない”との類型が存在し得ない。これは、アプリケーション・データ管理テーブルでは、ワークメモリ37の生存区間と、ローカルメモリ29の生存区間とが一体だからである。

25 起動属性として、このReady属性を追加されたので、アプリケーションマネージャ36はタイトル再生に先立ち、起動属性がAutoRunに設定されたアプリケーション、及び、起動属性がReady属性に設定されたアプリケーションをローカルメモリ29にプリロードするとの処理を行う。こうすることにより、読み属性を設けなくても、アプリケーションをローカルメモリ29にプリロードしておくとの処理が可能になる。

30 図57は、第8実施形態に係るJava仮想マシン38によるアプリケーションの

読み込みがどのようにして行われるかを模式化した図である。本図における読み込みは、図5 1をベースにして作図している。

矢印◎1, 2は、アプリケーション・データ管理テーブルに生存していて、起動属性がReady属性に設定されているJavaアーカイブファイルの読み込みを示す。

5 矢印☆1, 2, 3は、アプリケーション・データ管理テーブルに生存していおり、起動属性がPersistentであるアプリケーションの読み込みを示す。

これらの矢印◎1, 2、矢印☆1, 2, 3は、図5 1でも記述されていたものだが、図5 1に記述していた、△1, 2の矢印に該当する読み込み”は、図5 7では存在しない。これは、アプリケーション・データ管理テーブルは、アプリケーション管理10 テーブル、データ管理テーブルを一体化したものなので、アプリケーション管理テーブル=生存、データ管理テーブル=非存在という組合せは表現し得ないからである。

15 以上のように本実施形態によれば、データ管理テーブル、アプリケーション管理テーブルを1つのテーブル(アプリケーション・データ管理テーブル)にまとめることができるので、アプリケーションマネージャ3 6による処理を簡略化することができる。尚、読み込優先度をなくすことによりアプリケーション・データ管理テーブルをより簡略化にしても良い。

(第9実施形態)

20 第1実施形態では、アプリケーションをローカルメモリ2 9に読み込むにあたって、読み込優先度を参照して、この読み込優先度に従い、読み込み処理に優劣を与えた。これに対し第9実施形態は、Optionalを意味する情報と、0から255までの数値との組合せにより読み込優先度を表す実施形態である。

25 図5 8 (a) (b)は、第9実施形態に係る読み込優先度の一例を示す図である。255、128は、0から255までの読み込優先度の一例であり、本例におけるapplication#2は、application#3より読み込優先度が高いことを意味する。

本実施形態においてアプリケーションマネージャ3 6は、第1実施形態同様、先ずMandatoryを示す読み込優先度が付与されたアプリケーションをローカルメモリ2 9に読み込む。

その後、Optionalを示す読み込優先度が付与されたアプリケーションに対しては、30 ローカルメモリ2 9における容量が、アプリケーションのサイズを上回るか否か

を判定する。もし上回るなら、読み優先度=Optional が付与されたアプリケーションをそのままローカルメモリ 29 に読み込む。もし下回るなら、アプリケーションを構成するデータのうち、読み優先度を表す数値が高いアプリケーションをローカルメモリ 29 に読み込む。そして、ローカルメモリ 29 における残りの領域に、読み優先度を表す数値が低いアプリケーションを読み出す。

こうすることで Optional 扱いのアプリケーションについては、全体を格納する容量が再生装置のローカルメモリ 29 になくとも、その一部分をローカルメモリ 29 に格納しておくことができる。

10 (第 10 実施形態)

第 1 実施形態においてアプリケーションマネージャ 36 は、同じ applicationID が付与されたアプリケーションを、読み優先度に従い排他的にローカルメモリ 29 にロードするとしたが、第 10 実施形態は、アプリケーションにグループ属性を与えることにより、排他的なロードを実現する。図 59 は、グループ属性が付与されたデータ管理テーブルを示す図である。グループ属性には、
15 排他グループなし、排他グループあり、といった、2 通りの設定が可能であり、
排他グループありの場合、そのグループ番号が記述される。図 59 (a) における title#1 の「-」は、排他グループが存在しないことを示す。一方、title#2, #3
20 の「group#1」は、排他グループがあり、title#2, #3 は、group#1 という排他グル
ープに帰属していることを示す。以上が本実施形態に係る記録媒体の改良である。

本実施形態に係る再生装置は、データ管理テーブルに基づいて各アプリケーションをローカルメモリ 29 に読み込んだ後、ローカルメモリ 29 のアプリケーションにおけるグループ属性をペリファイする。同じ排他グループに帰属するアプリケーションが、ローカルメモリ 29 上に 2 つ以上存在していれば、そのうち一方をローカルメモリ 29 から削除する。

こうすることにより、ローカルメモリ 29 の利用効率を向上させることができる。排他グループの具体例としては、ランチャーアプリと、このアプリにより起動されるアプリとからなるグループが相応しい。本アプリケーションにより起動されるアプリケーションは、原則 1 つに限られるので、ローカルメモリ 29 には、
30 ランチャー + 1 個のアプリケーションのみが存在する筈である。もし 3 つ以上の

アプリケーションが存在していれば、これをローカルメモリ29から削除するという処理をアプリケーションマネージャ36は行う必要があるので、各アプリケーションのグループ属性を設け、ローカルメモリ29上で存在するアプリケーションがランチャー+1個のアプリケーションになっているかどうかのチェックを行なうのである。

図59(a)は、アプリケーション管理テーブルに基づくローカルメモリ29に対するアクセスを示す図である。本図において、読み優先度=Optionalと設定されたapplication#2、application#3のグループ属性は、group#1であるので、これらのアプリケーションは、同じ排他グループに属することになる。3つのアプリケーションのうち、application#1は上述したランチャーアプリケーションであり、application#2、application#3は、これにより起動されるアプリケーションであるので、どちらかのみがローカルメモリ29上に存在するよう、グループ属性が付与されている。アプリケーションマネージャ36は、これらapplication#2、application#3のグループ属性を参照して、どちらか1つをローカルメモリ29から削除するとの処理を行う。かかる削除によりローカルメモリ29に余白が生まれる。

(第11実施形態)

第1実施形態では、アプリケーション管理テーブルをタイトル毎に持たせるとしたが、本実施形態では、このアプリケーション管理テーブルの割当単位を変更させることを提案する。図60は、割当単位のバリエーションを示す図である。本図において第1段目は、BD-ROMに記録されている3つのアプリケーション管理テーブルを示し、第2段目は、タイトル単位、第3段目は、ディスク単位、第4段目は、複数BD-ROMからなるディスクセット単位を示す。図中の矢印は、アプリケーション管理テーブルの割り当てを模式化して示している。この矢印を参照すると、第1段目におけるアプリケーション管理テーブル#1、#2、#3のそれぞれは、第2段目に示したtitle#1、#2、#3のそれぞれに割り当てられていることがわかる。また、ディスク単位ではアプリケーション管理テーブル#4が割り当てられており、ディスクセット全体に対しはアプリケーション管理テーブル#5が割り当てられている。このようにアプリケーション管理テーブルの割当単位を、タイトルより大きい単位にすることにより、1つのBD-ROMがローディングされている間、生存

するようなアプリケーションや複数 BD-ROM のうちどれかがローディングされて
いる間、生存するようなアプリケーションを定義することができる。

(備考)

- 5 以上の説明は、本発明の全ての実施行為の形態を示している訳ではない。下記
(A) (B) (C) (D) ……の変更を施した実施行為の形態によっても、本発明の実施は可
能となる。本願の請求項に係る各発明は、以上に記載した複数の実施形態及びそ
れらの变形形態を拡張した記載、ないし、一般化した記載としている。拡張ない
し一般化の程度は、本発明の技術分野の、出願当時の技術水準の特性に基づく。
- 10 (A) 全ての実施形態では、本発明に係る光ディスクを BD-ROM として実施したが、
本発明の光ディスクは、記録される動的シナリオ、Index Table に特徴があり、
この特徴は、BD-ROM の物理的性質に依存するものではない。動的シナリオ、Index
Table を記録しうる記録媒体なら、どのような記録媒体であってもよい。例えば、
DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-RW, DVD-R, DVD+RW, DVD+R, CD-R, CD-RW 等の光ディスク、
- 15 PD, MO 等の光磁気ディスクであってもよい。また、コンパクトフラッシュカード、
スマートメディア、メモリスティック、マルチメディアカード、PCM-CIA カード
等の半導体メモリカードであってもよい。フレキシブルディスク、
SuperDisk, Zip, Clik! 等の磁気記録ディスク(i)、ORB, Jaz, SparQ, SyJet, EZFley,
マイクロドライブ等のリムーバルハードディスクドライブ(ii)であってもよい。
- 20 更に、機器内蔵型のハードディスクであってもよい。
- (B) 全ての実施形態における再生装置は、BD-ROM に記録された AVClip をデコ
ードした上で TV に出力していたが、再生装置を BD-ROM ドライブのみとし、これ
以外の構成要素を TV に具備させてもい、この場合、再生装置と、TV とを IEEE1394
25 で接続されたホームネットワークに組み入れることができる。また、実施形態に
における再生装置は、テレビと接続して利用されるタイプであったが、ディスプレ
イと一体型となった再生装置であってもよい。更に、各実施形態の再生装置にお
いて、処理の本質的部分をなす部分のみを、再生装置としてもよい。これらの再
生装置は、何れも本願明細書に記載された発明であるから、これらの何れの態様
30 であろうとも、各実施形態に示した再生装置の内部構成を元に、再生装置を製造

する行為は、本願の明細書に記載された発明の実施行為になる。各実施形態に示した再生装置の有償・無償による譲渡(有償の場合は販売、無償の場合は贈与になる)、貸与、輸入する行為も、本発明の実施行為である。店頭展示、カタログ勧誘、パンフレット配布により、これらの譲渡や貸渡を、一般ユーザに申し出る行為も
5 本再生装置の実施行為である。

(C)各フローチャートに示したプログラムによる情報処理は、ハードウェア資源を用いて具体的に実現されていることから、上記フローチャートに処理手順を示したプログラムは、単体で発明として成立する。全ての実施形態は、再生装置に組み込まれた様で、本発明に係るプログラムの実施行為についての実施形態を
10 示したが、再生装置から分離して、各実施形態に示したプログラム単体を実施してもよい。プログラム単体の実施行為には、これらのプログラムを生産する行為(1)や、有償・無償によりプログラムを譲渡する行為(2)、貸与する行為(3)、輸入する行為(4)、双方向の電子通信回線を介して公衆に提供する行為(5)、店頭展示、カタログ勧誘、パンフレット配布により、プログラムの譲渡や貸渡を、一般ユーザに申し出る行為(6)がある。
15

(D)各フローチャートにおいて時系列に実行される各ステップの「時」の要素を、発明を特定するための必須の事項と考える。そうすると、これらのフローチャートによる処理手順は、再生方法の使用形態を開示していることがわかる。各ステップの処理を、時系列に行うことで、本発明の本来の目的を達成し、作用及び効果を奏するよう、これらのフローチャートの処理を行うのであれば、本発明に係る記録方法の実施行為に該当することはいうまでもない。
20

(E)Chapter を一覧表示するための Menu (Chapter Menu) と、この挙動を制御する MOVIE オブジェクトとを BD-ROM に記録しておき、Top Menu から分岐できるようにしてもよい。またリモコンキーの Chapter キーの押下により呼出されるよう
25 にしてもよい。

(F)BD-ROM に記録するにあたって、AVClip を構成する各 TS パケットには、拡張ヘッダを付与しておくことが望ましい。拡張ヘッダは、TP_extra_header と呼ばれ、『Arrival_Time_Stamp』と、『copy_permission_indicator』とを含み 4 バイトのデータ長を有する。TP_extra_header 付き TS パケット(以下 EX 付き TS パケットと略す)は、32 個毎にグループ化されて、3 つのセクタに書き込まれる。
30 32

個の EX 付き TS パケットからなるグループは、6144 バイト (=32×192) であり、これは 3 個のセクタサイズ 6144 バイト (=2048×3) と一致する。3 個のセクタに収められた 32 個の EX 付き TS パケットを "Aligned Unit" という。

IEEE1394 を介して接続されたホームネットワークでの利用時において、再生装置 200 は、以下のような送信処理にて Aligned Unit の送信を行う。つまり送り手側の機器は、Aligned Unit に含まれる 32 個の EX 付き TS パケットのそれぞれから TP_extra_header を取り外し、TS パケット本体を DTCP 規格に基づき暗号化して出力する。TS パケットの出力にあたっては、TS パケット間の隨所に、isochronous パケットを挿入する。この挿入箇所は、TP_extra_header の Arrivial_Time_Stamp に示される時刻に基づいた位置である。TS パケットの出力に伴い、再生装置 200 は DTCP_Descriptor を出力する。DTCP_Descriptor は、TP_extra_header におけるコピー許否設定を示す。ここで「コピー禁止」を示すよう DTCP_Descriptor を記述しておけば、IEEE1394 を介して接続されたホームネットワークでの利用時において TS パケットは、他の機器に記録されることはない。

(G) 各実施形態において、記録媒体に記録されるデジタルストリームは AVClip であったが、DVD-Video 規格、DVD-Video Recording 規格の VOB(Video Object)であってもよい。VOB は、ビデオストリーム、オーディオストリームを多重化することにより得られた ISO/IEC13818-1 規格準拠のプログラムストリームである。また AVClip におけるビデオストリームは、MPEG4 や WMV 方式であってもよい。更にオーディオストリームは、Linear-PCM 方式、Dolby-AC3 方式、MP3 方式、MPEG-AAC 方式、Dts、WMA(Windows media audio)であってもよい。

(H) 各実施形態における映像作品は、アナログ放送で放送されたアナログ映像信号をエンコードすることにより得られたものでもよい。デジタル放送で放送されたトランスポートストリームから構成されるストリームデータであってもよい。

25 またビデオテープに記録されているアナログ／デジタルの映像信号をエンコードしてコンテンツを得ても良い。更にビデオカメラから直接取り込んだアナログ／デジタルの映像信号をエンコードしてコンテンツを得ても良い。他にも、配信サーバにより配信されるデジタル著作物でもよい。

(I) BD-J モジュール 35 は、衛星放送受信のために機器に組み込まれた Java プラットフォームであってもよい。BD-J モジュール 35 がかかる Java プラットフ

オームであれば、本発明に係る再生装置は、MHP 用 STB としての処理を兼用することになる。

更に携帯電話の処理制御のために機器に組み込まれた Java プラットフォームであってもよい。かかる BD-J モジュール 35 がかかる Java プラットフォームで 5 あれば、本発明に係る再生装置は、携帯電話としての処理を兼用することになる。

(K) レイアモデルにおいて、BD-J モードの上に MOVIE モードを配置してもよい。特に MOVIE モードでの動的シナリオの解釈や、動的シナリオに基づく制御手順の実行は、再生装置に対する負担が軽いので、MOVIE モードを BD-J モード上で実行させても何等問題は生じないからである。また再生装置や映画作品の開発にあた 10 って、動作保証が 1 つのモードで済むからである。

更に BD-J モードだけで再生処理を実行してもよい。第 5 実施形態に示したように、BD-J モードでも PL の再生と同期した再生制御が可能になるから、強いて MOVIE モードを設けなくてもよいという理由による。

(L) AVClip に多重化されるべきインタラクティブグラフィックスストリームにナ 15 ビゲーションコマンドを設けて、ある PL から別の PL への分岐を実現しても良い。

産業上の利用可能性

本発明に係る再生装置は、ホームシアターシステムでの利用のように、個人的な用途で利用されることがありうる。しかし本発明は上記実施形態に内部構成が開示されており、この内部構成に基づき量産することが明らかなので、資質において 20 工業上利用することができる。このことから本発明に係る再生装置は、産業上の利用可能性を有する。

請求の範囲

1. デジタルストリームを含むタイトルの再生と、アプリケーションの実行とを同時に行う再生装置であって、

　アプリケーションを実行するモジュールと、

5　　タイトルに帰属するデジタルストリームを再生する再生エンジン部と、

　タイトル間の分岐を制御するモジュールマネージャとを備え、

　モジュールは、仮想マシン部と、アプリケーションマネージャとを有し、

　前記仮想マシン部は、アプリケーションを解読して、インスタンスの生成と、
生成されたインスタンスの実行とを行い、

10　前記アプリケーションマネージャは、インスタンスが仮想マシン部内のワークメモリに存在する場合、アプリケーションが終了したとしても、タイトル再生は継続していると解釈し、再生制御エンジン部から再生終結イベントが発せられれば、タイトル再生は終了したとして、モジュールマネージャに、次のタイトルを選択させる

15　ことを特徴とする再生装置。

2. 前記モジュールは、ユーザ操作に応じて発生するキーイベントがアプリケーション向けのインターフェイスに対応したキーイベントであるか否かを判定するリストモジュールマネージャと、

20　非対応のキーイベントである場合、その非対応キーイベントに応じた処理を再生制御エンジン部に命じるデフォルト処理部と、を備えることを特徴とする、請求項1記載の再生装置。

25　3. デジタルストリームを含むタイトルの再生と、アプリケーションの実行とを同時にコンピュータに実行させるプログラムであって、

　前記コンピュータは、仮想マシン部を有し、

　前記仮想マシン部は、アプリケーションを解読して、インスタンスの生成と、
生成されたインスタンスの実行とを行い、

30　前記プログラムは、インスタンスが仮想マシン部内のワークメモリに存在する場合、アプリケーションが終了したとしても、タイトル再生は継続していると解

釈し、再生終結イベントが発せられれば、タイトル再生は終了したとして、次の
タイトルを選択させるようコンピュータを制御する
ことを特徴とするプログラム。

- 5 4. デジタルストリームを含むタイトルの再生と、アプリケーションの実行と
 を同時にコンピュータに実行させる再生方法であって、
 前記コンピュータは、仮想マシン部を有し、
 前記仮想マシン部は、アプリケーションを解読して、インスタンスの生成と、
 生成されたインスタンスの実行とを行い、
10 前記プログラムは、インスタンスが仮想マシン部内のワークメモリに存在する
 場合、アプリケーションが終了したとしても、タイトル再生は継続していると解
 釈し、再生終結イベントが発せられれば、タイトル再生は終了したとして、次の
 タイトルを選択させるようコンピュータを制御する
 ことを特徴とする再生方法。

図1

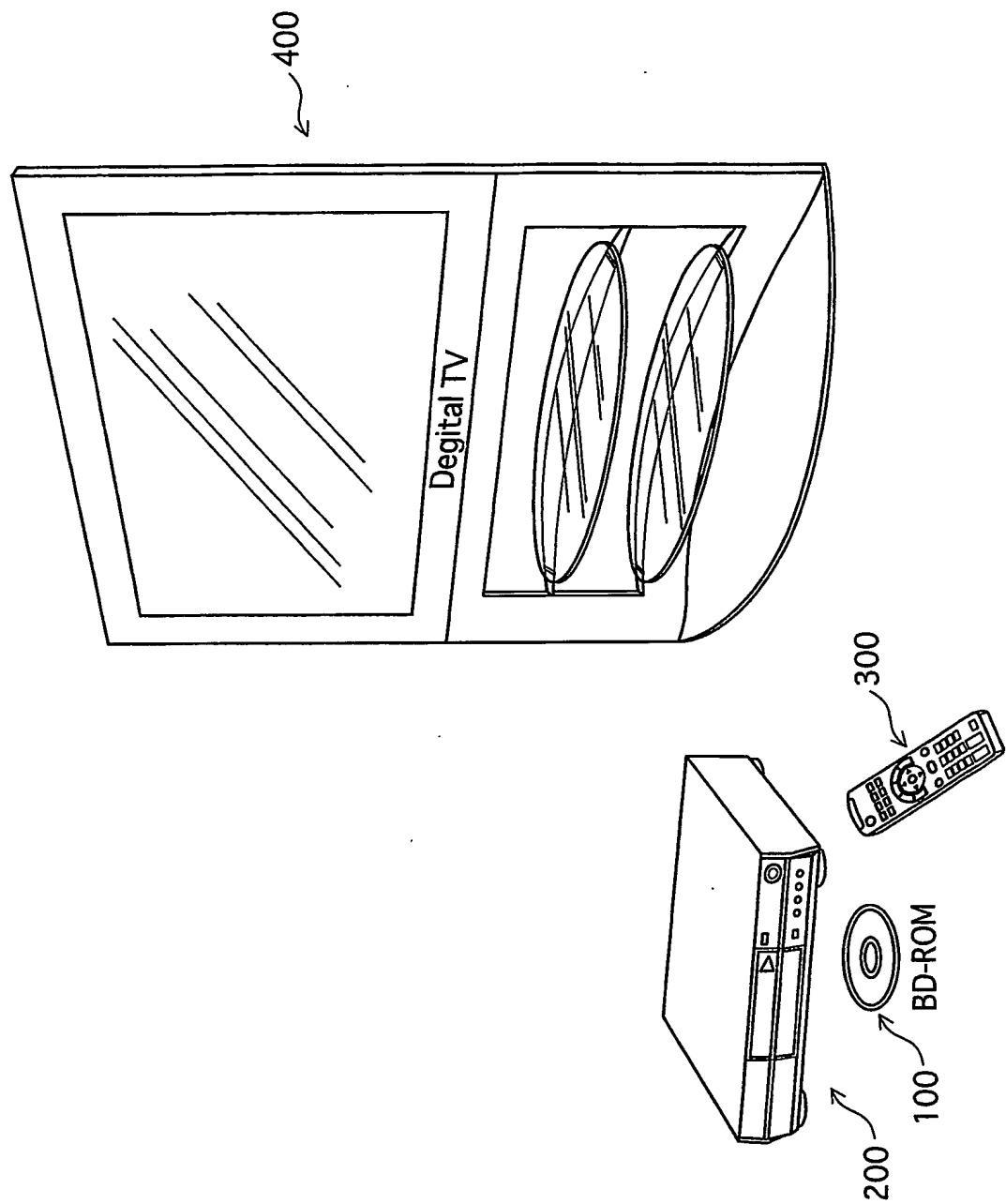
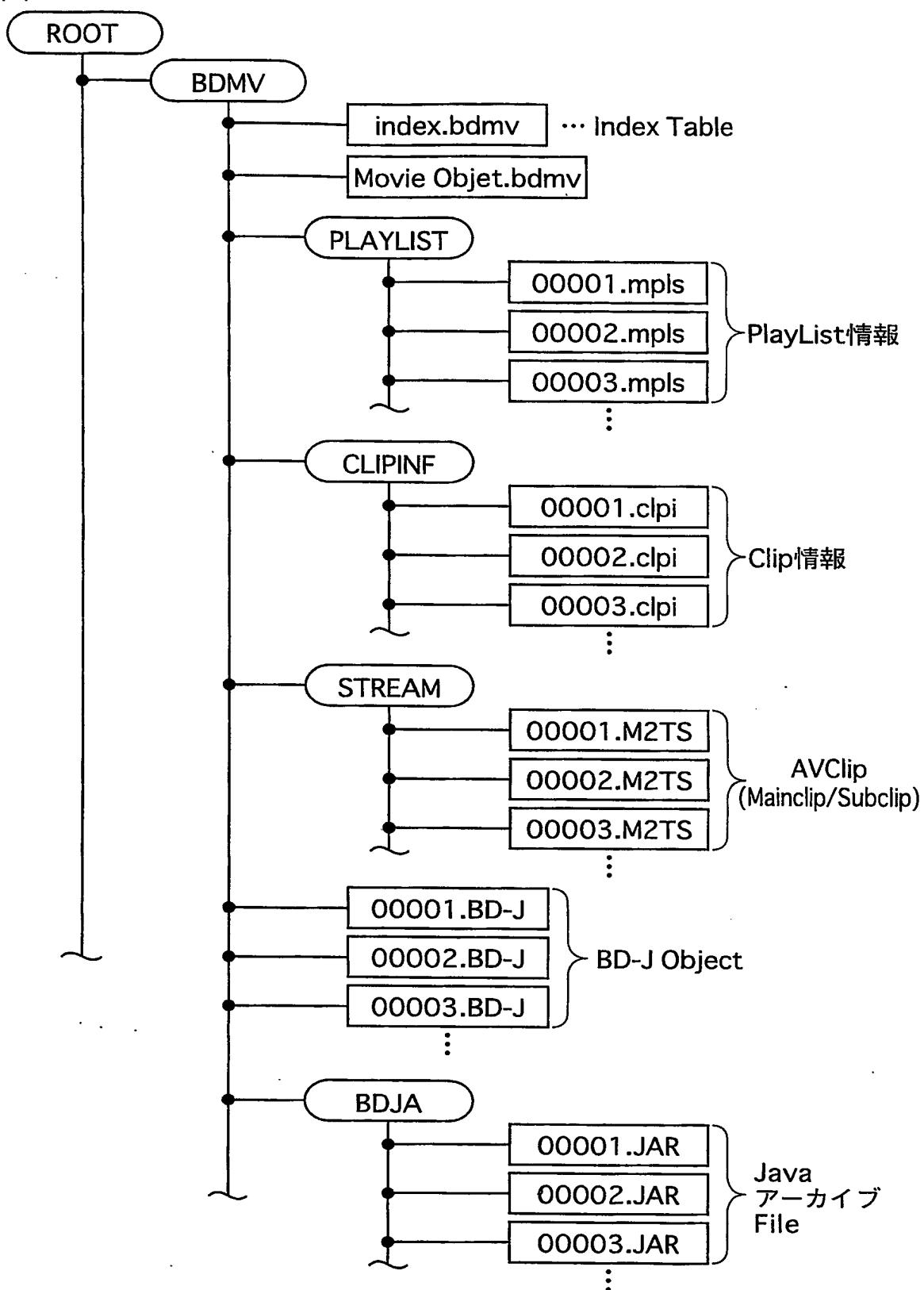


図2



THIS PAGE BLANK (USPTO)

図3

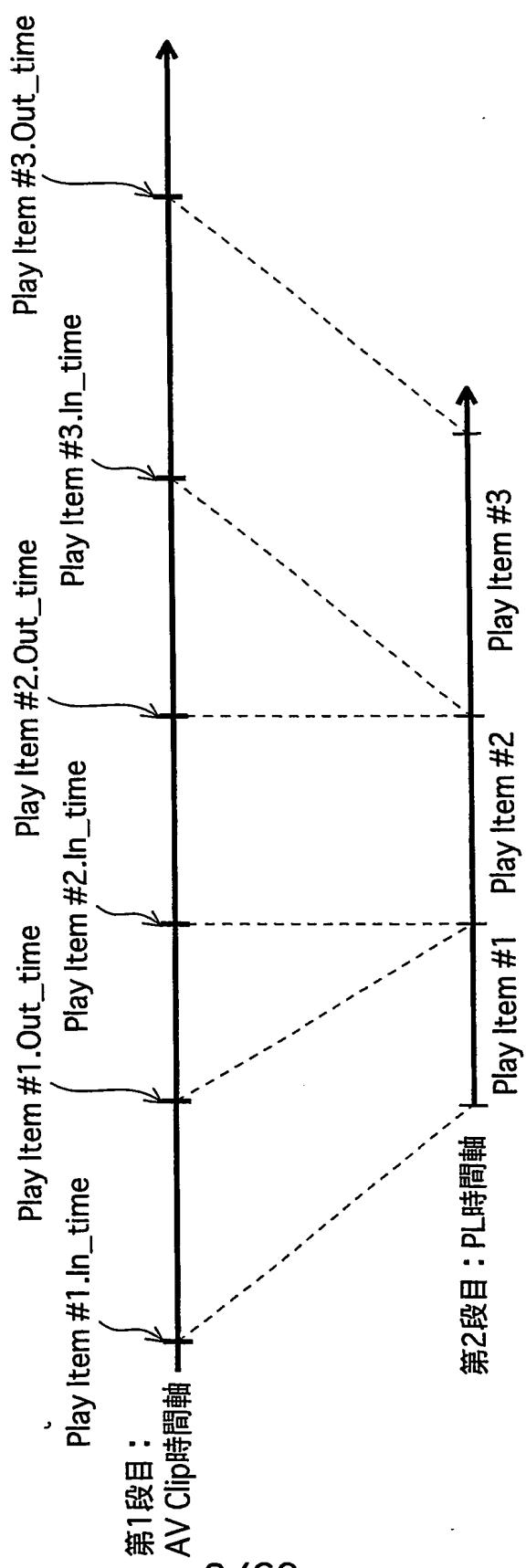


図4

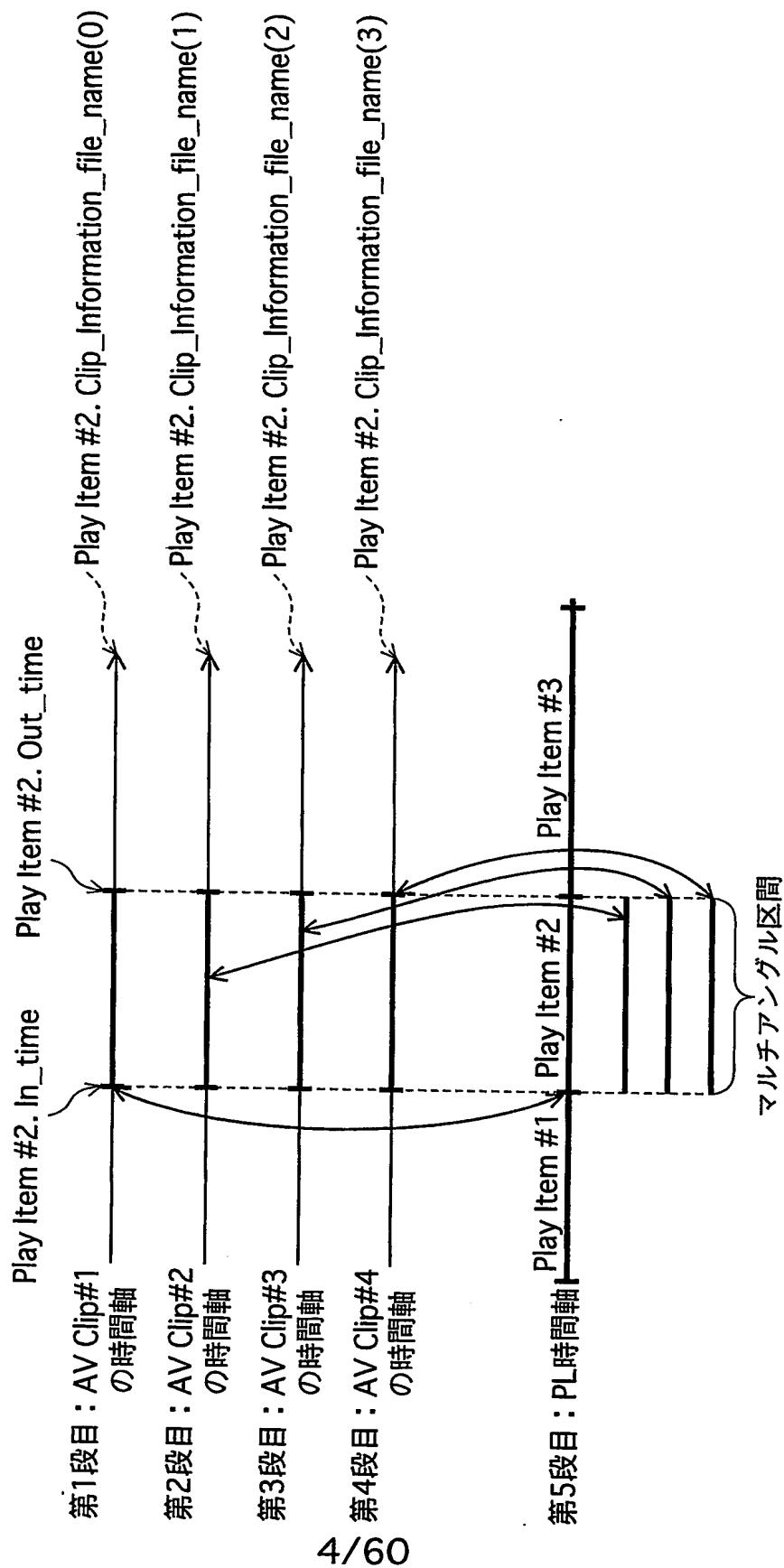


図5

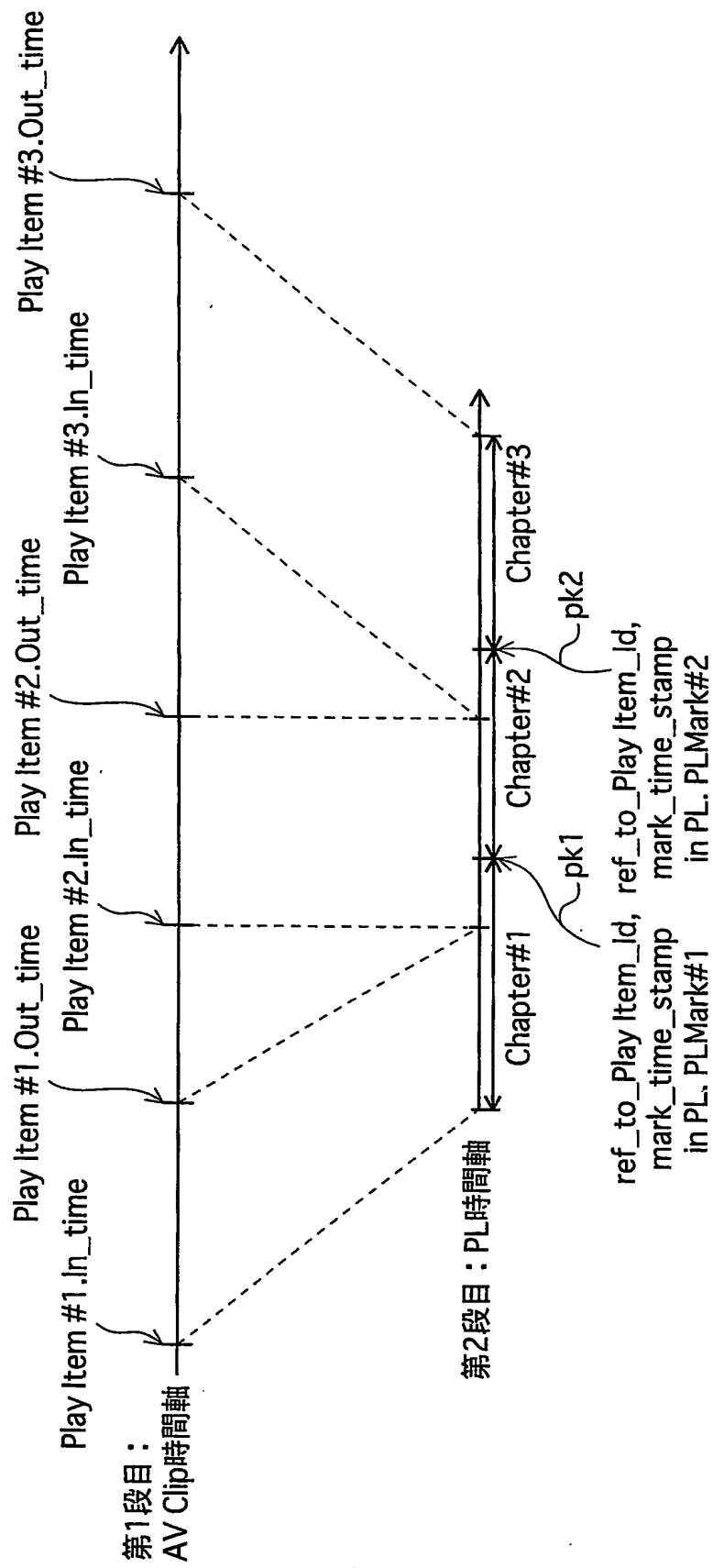


図6

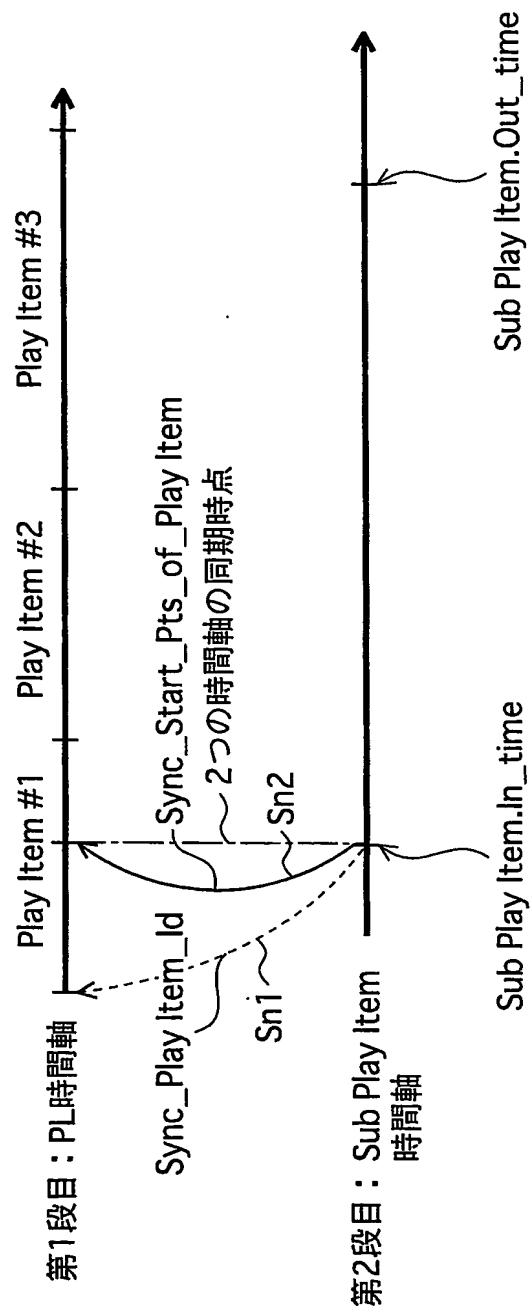
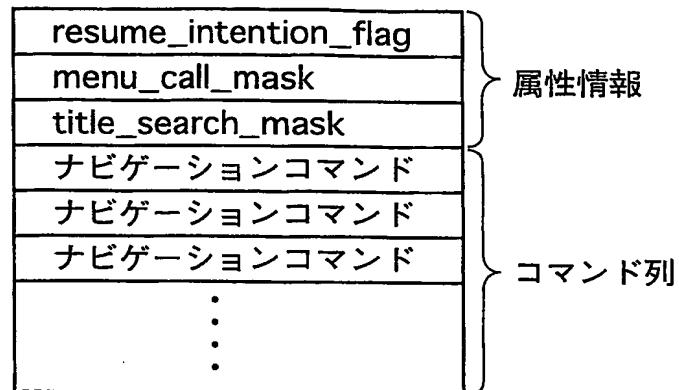


図7

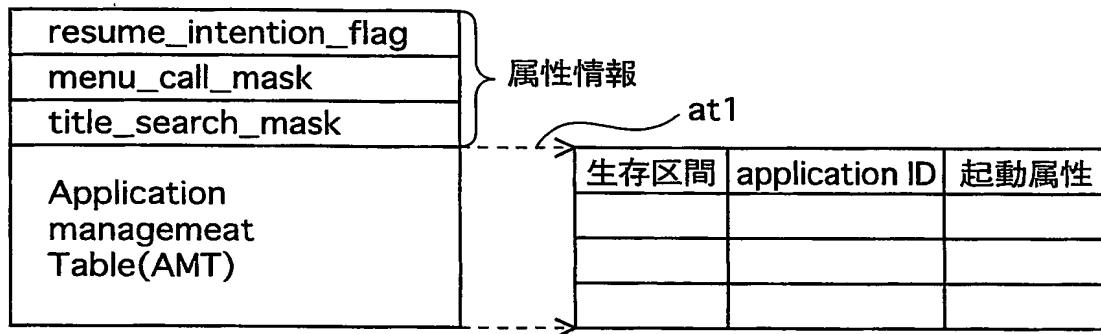
(a)

ZZZZZ.BDMV



(b)

ZZZZZ.BD-J



(c)

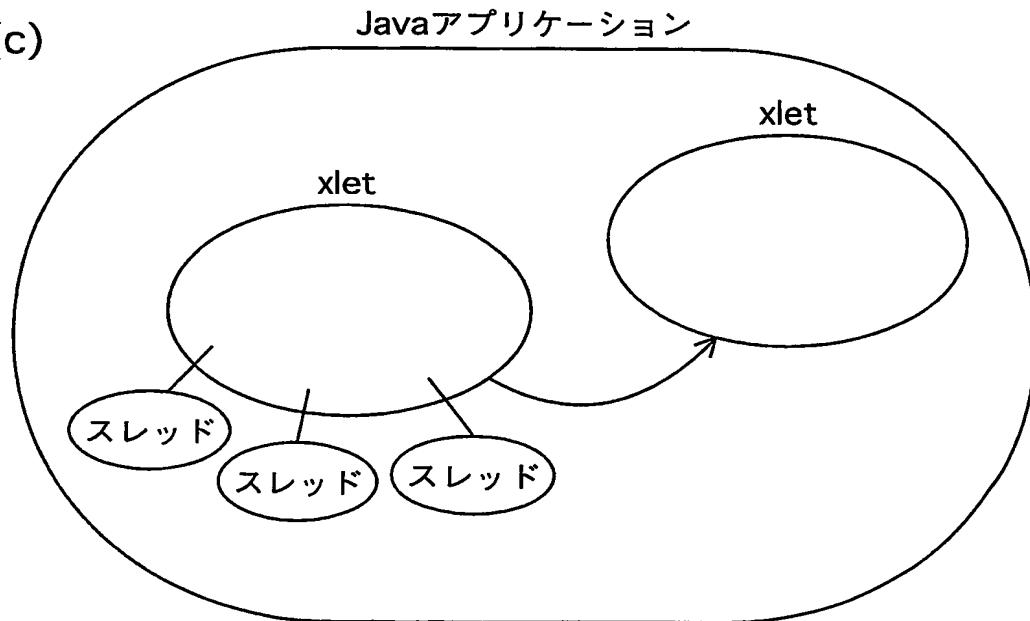


図8

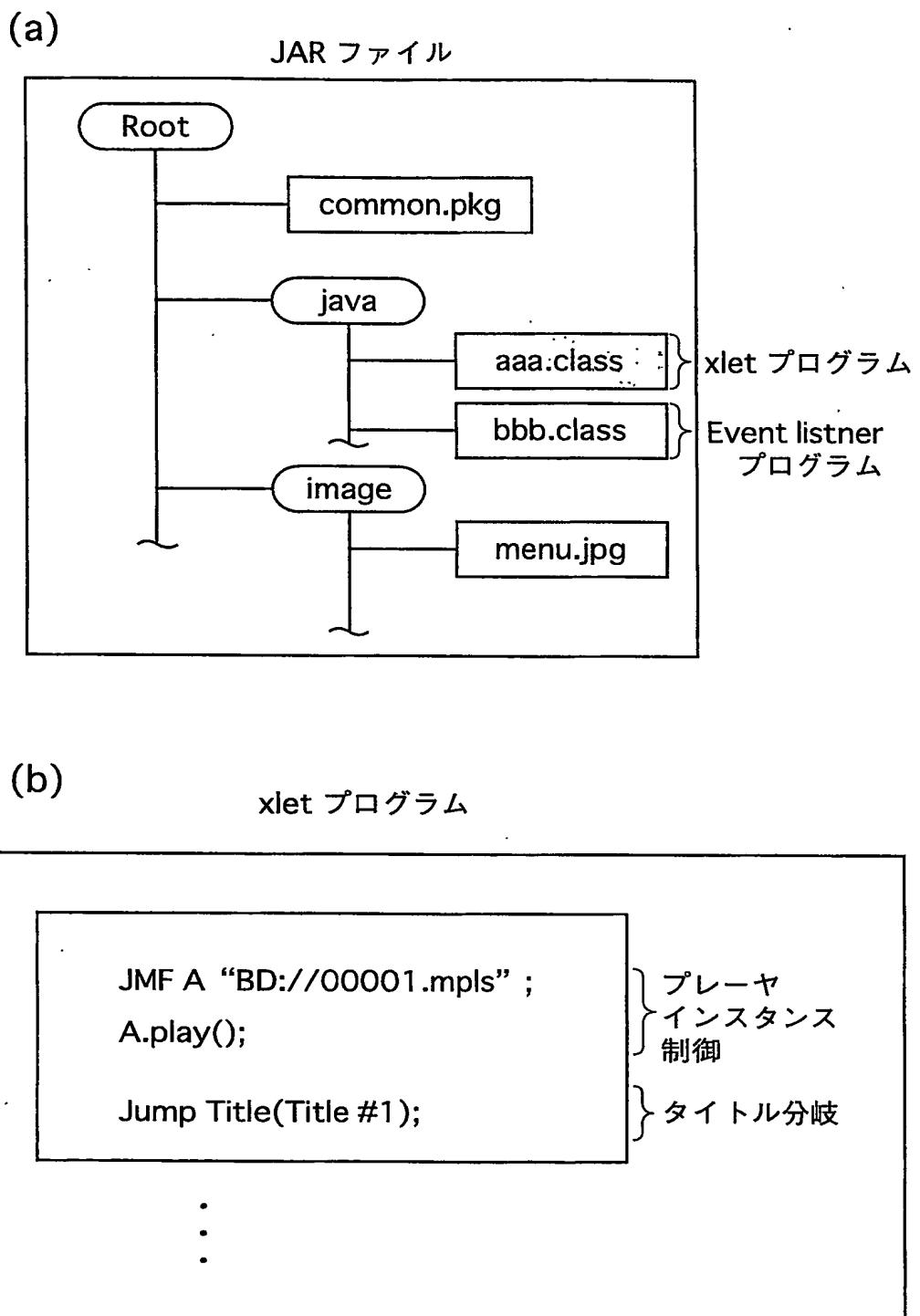


図9

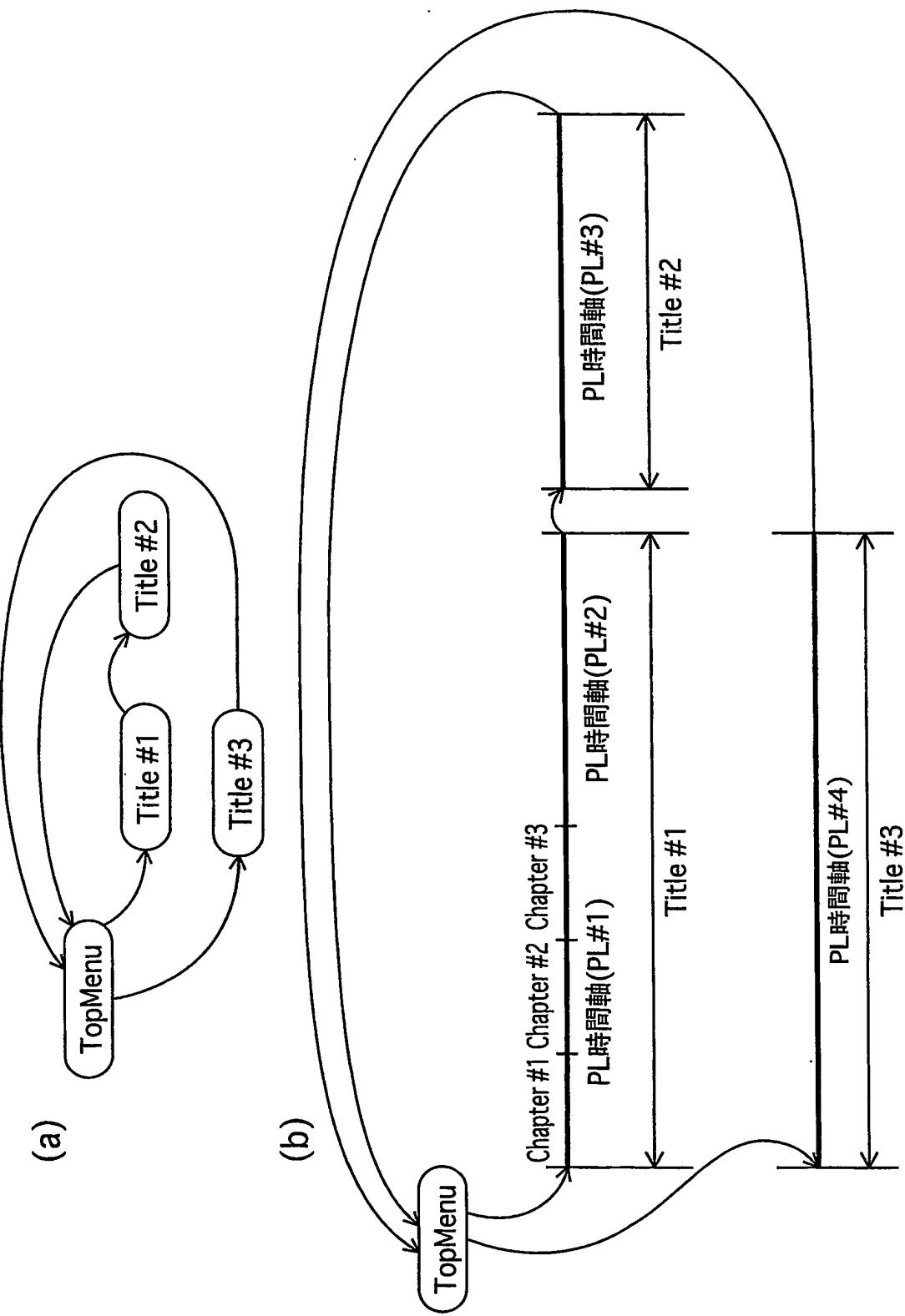


図10

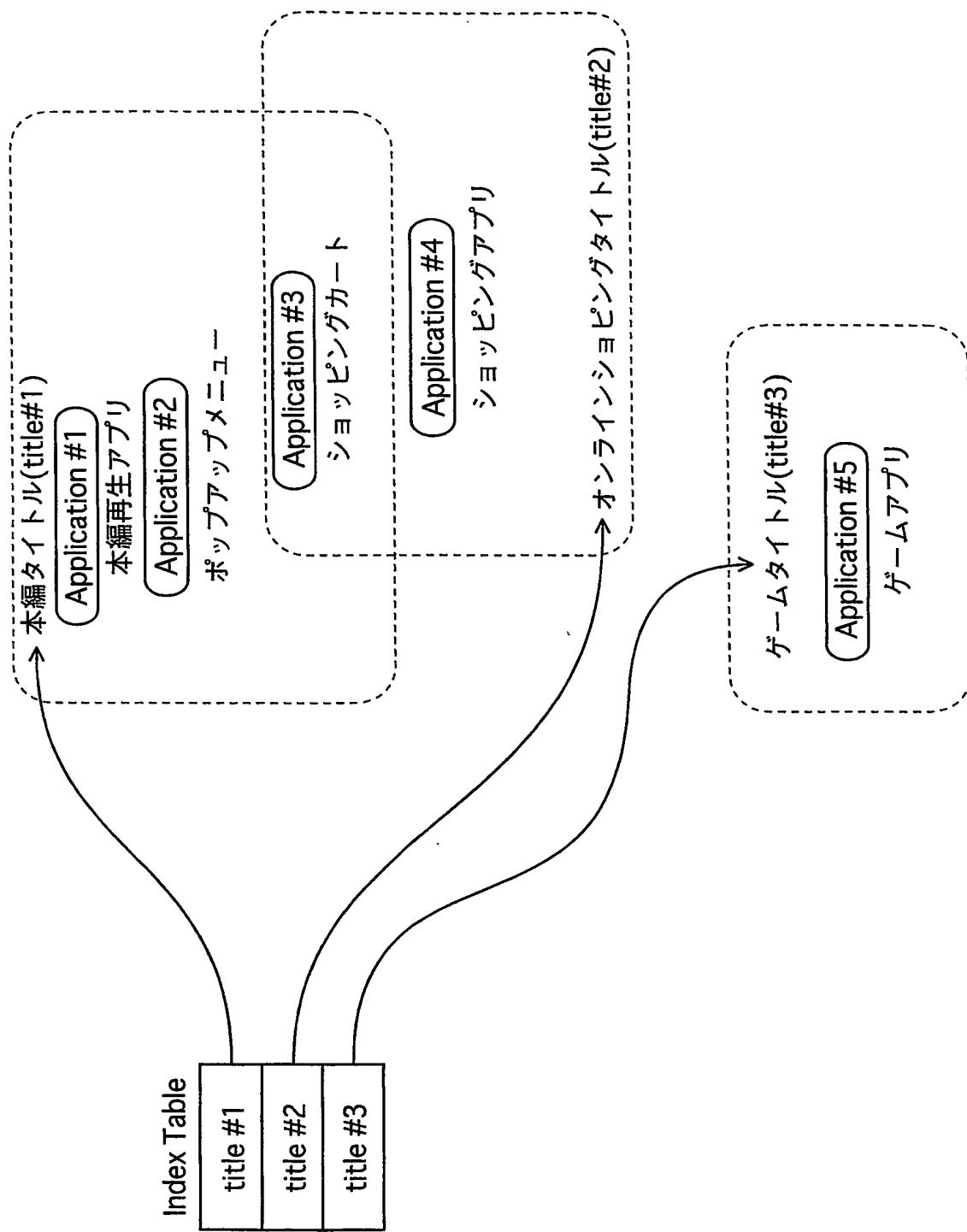


図11

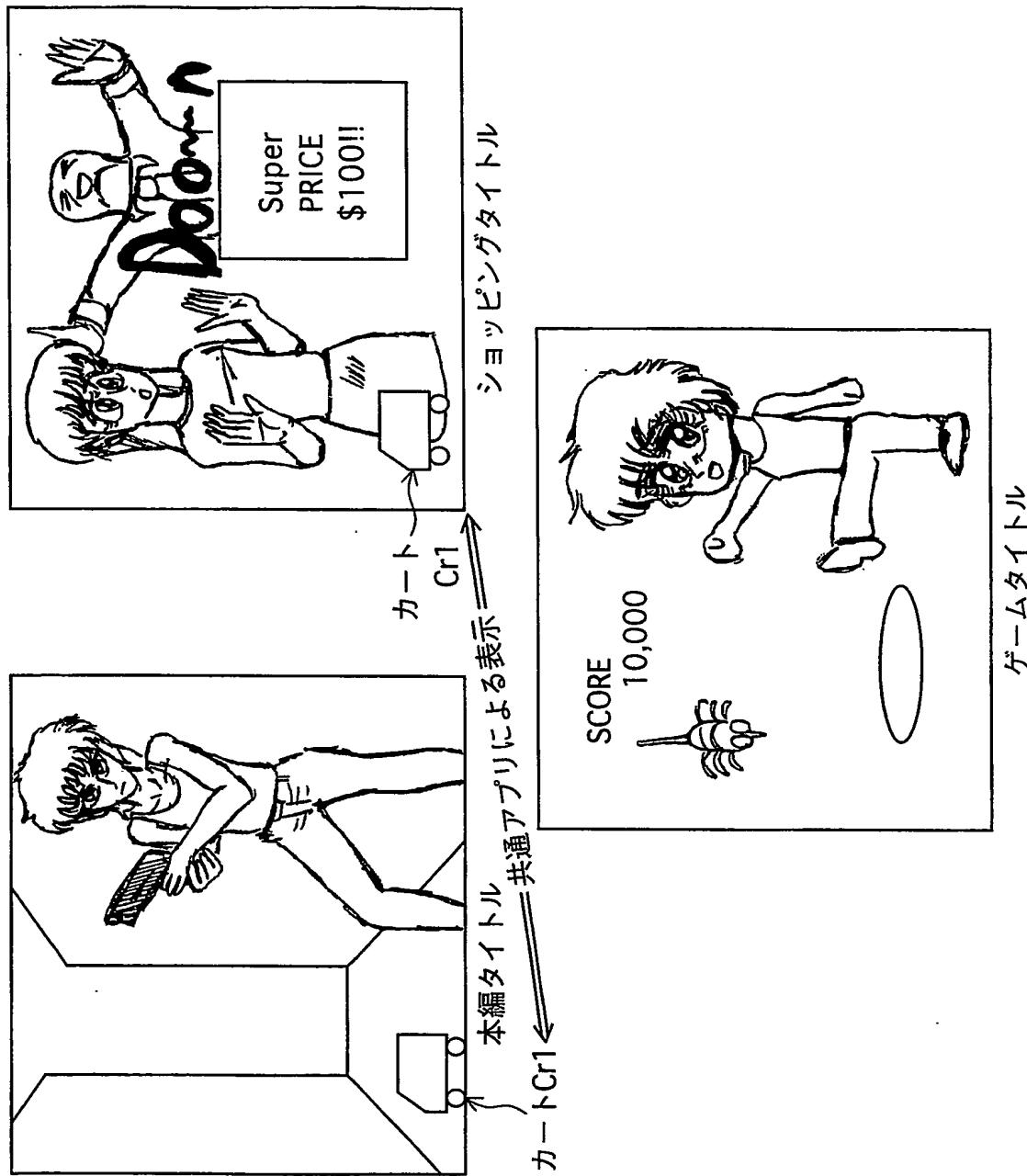


図12

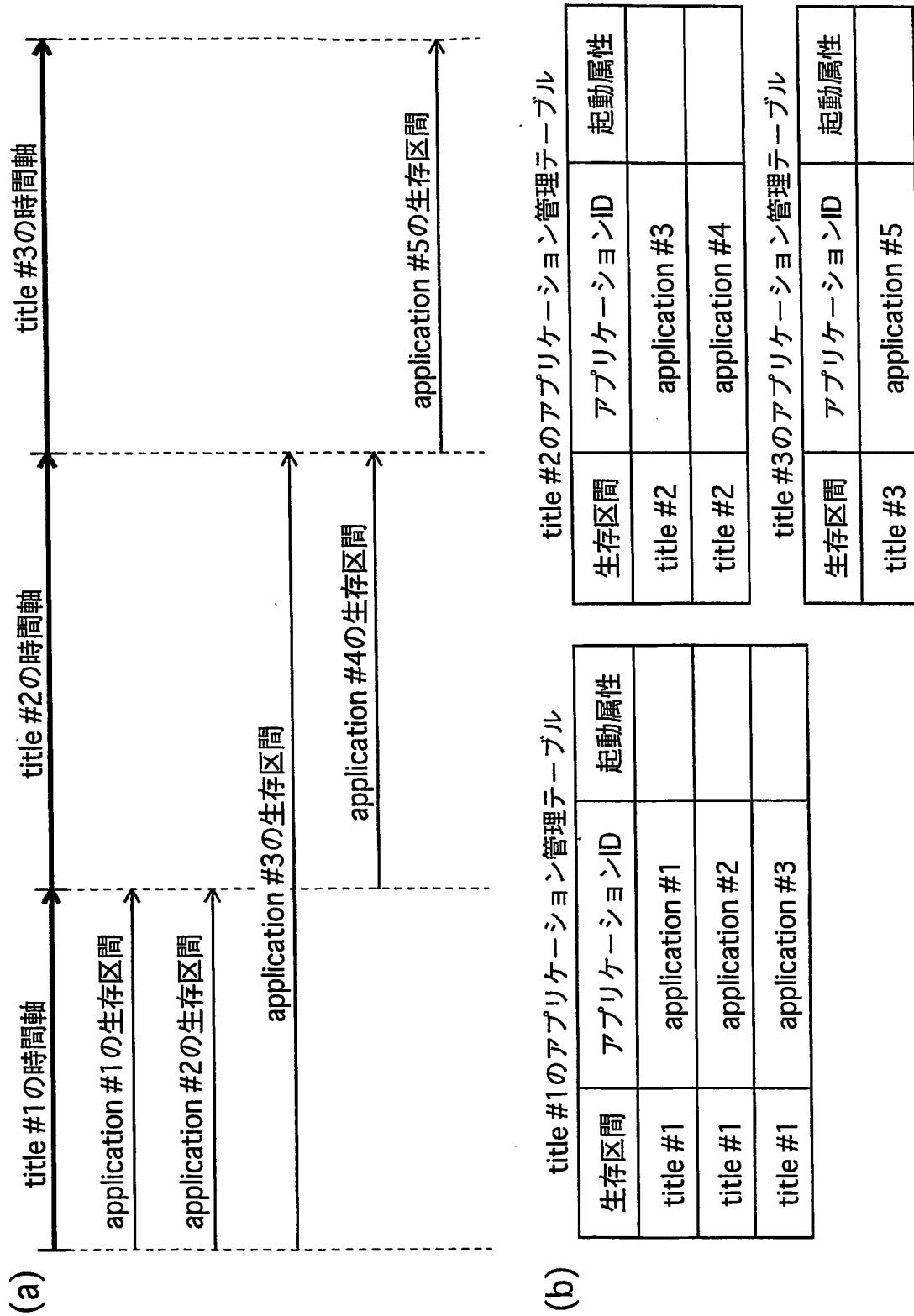


図13

(a) title #1 のアプリケーション管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	起動属性
title #1	application #1	AutoRun
title #1	application #2	Persistent
title #1	application #3	AutoRun

title #2 のアプリケーション管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	起動属性
title #2	application #3	Persistent

(b)

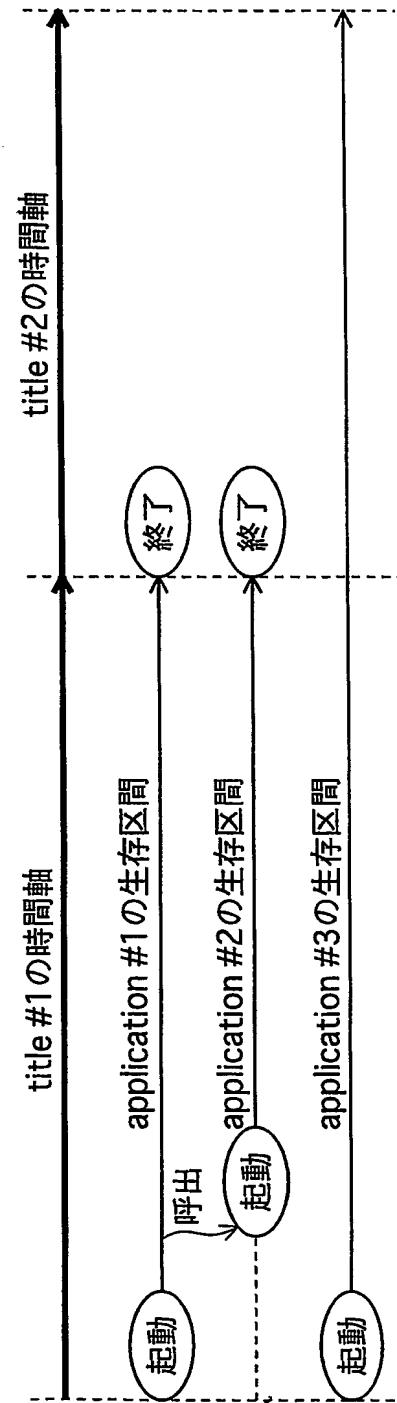


図14

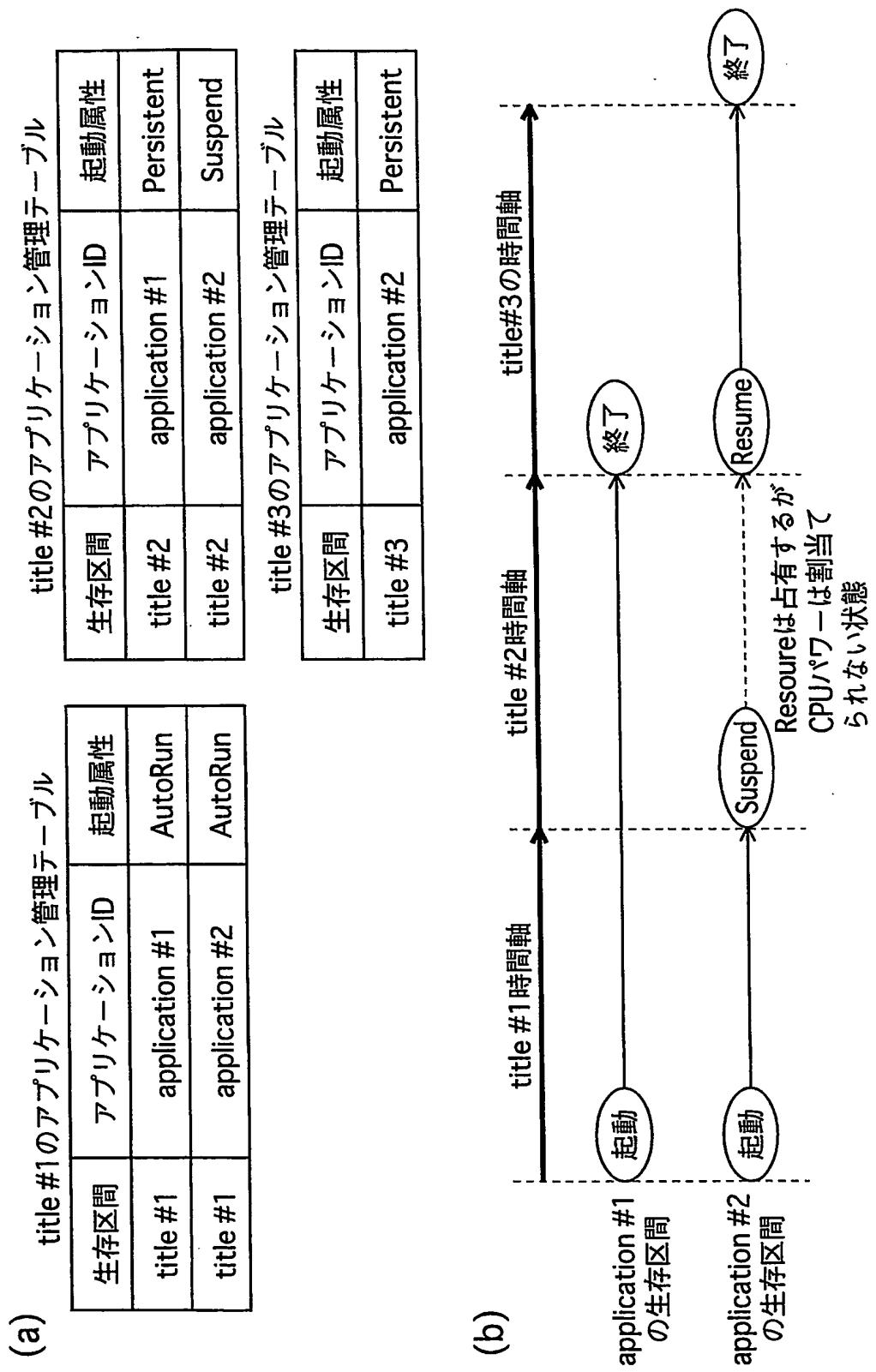


図15

起動属性によるアプリケーション状態の変化

起動属性			
	Persistent	AutoRun	Suspend
直前タイトル における アプリケーション の状態	非起動	何もせず、 状態継続	アプリケーション を起動する
	起動中	何もせず、 状態継続	何もせず、 状態継続
	Suspend	レジュームする	レジュームする

図16

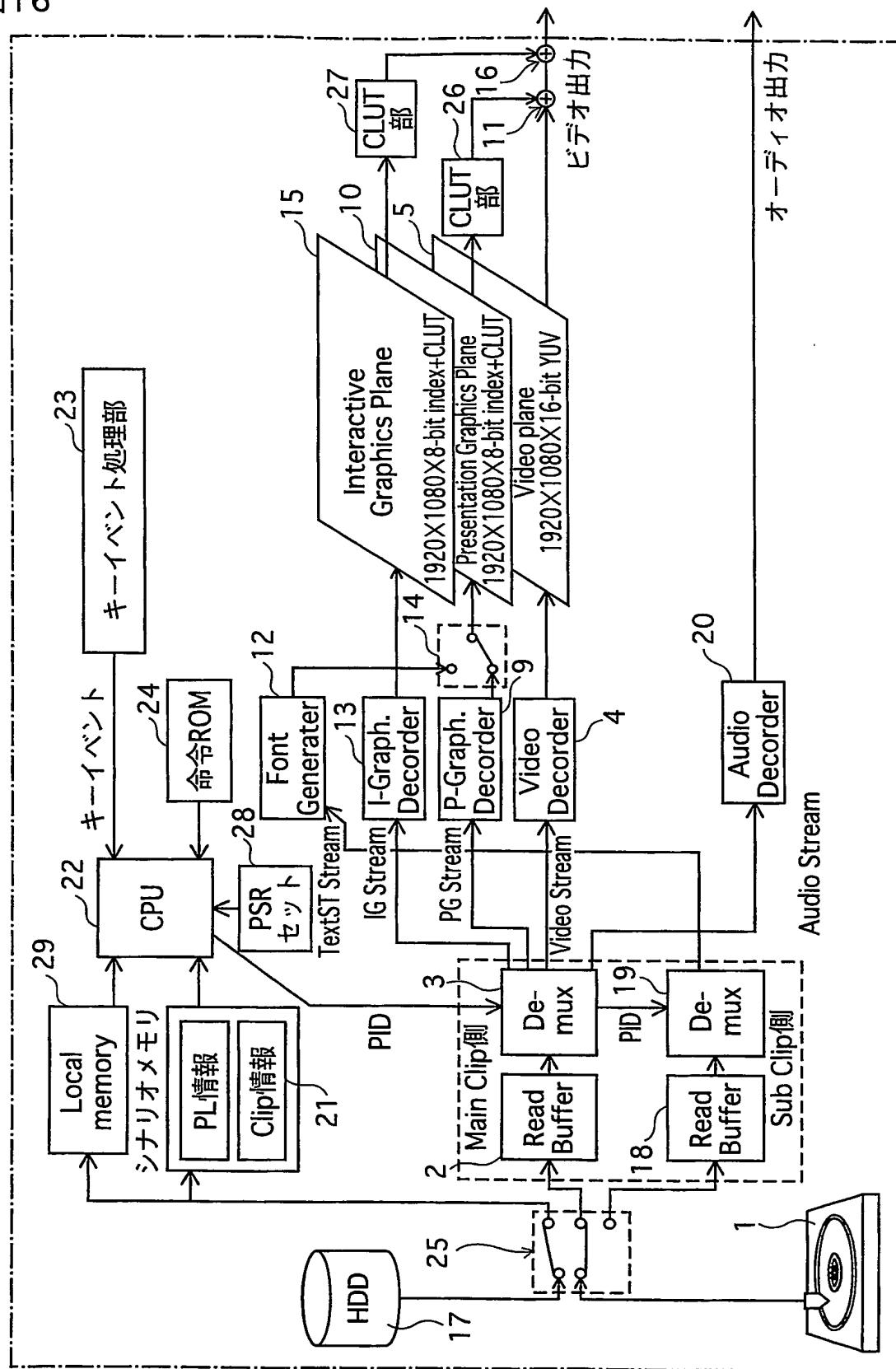


図17

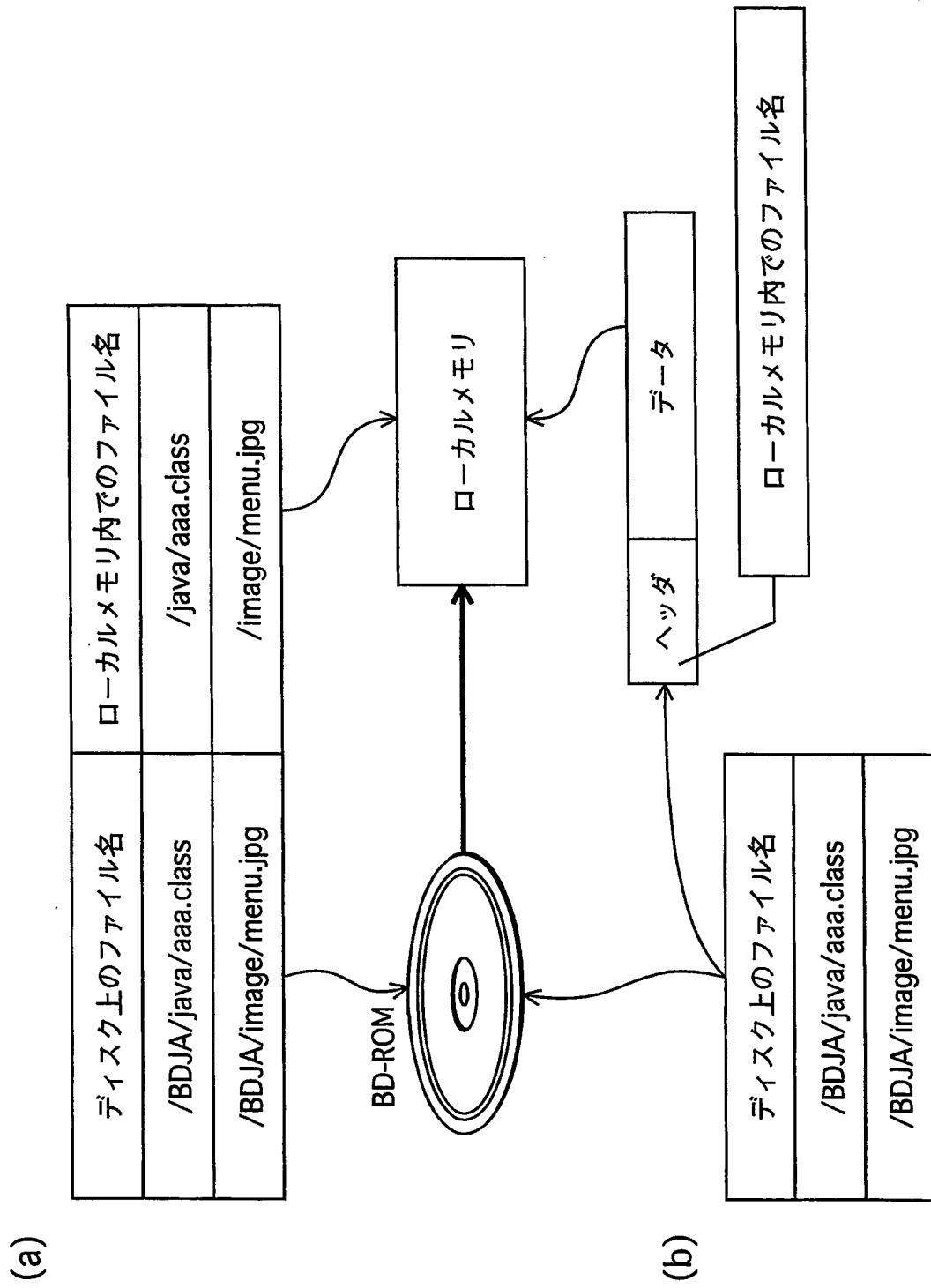


図18

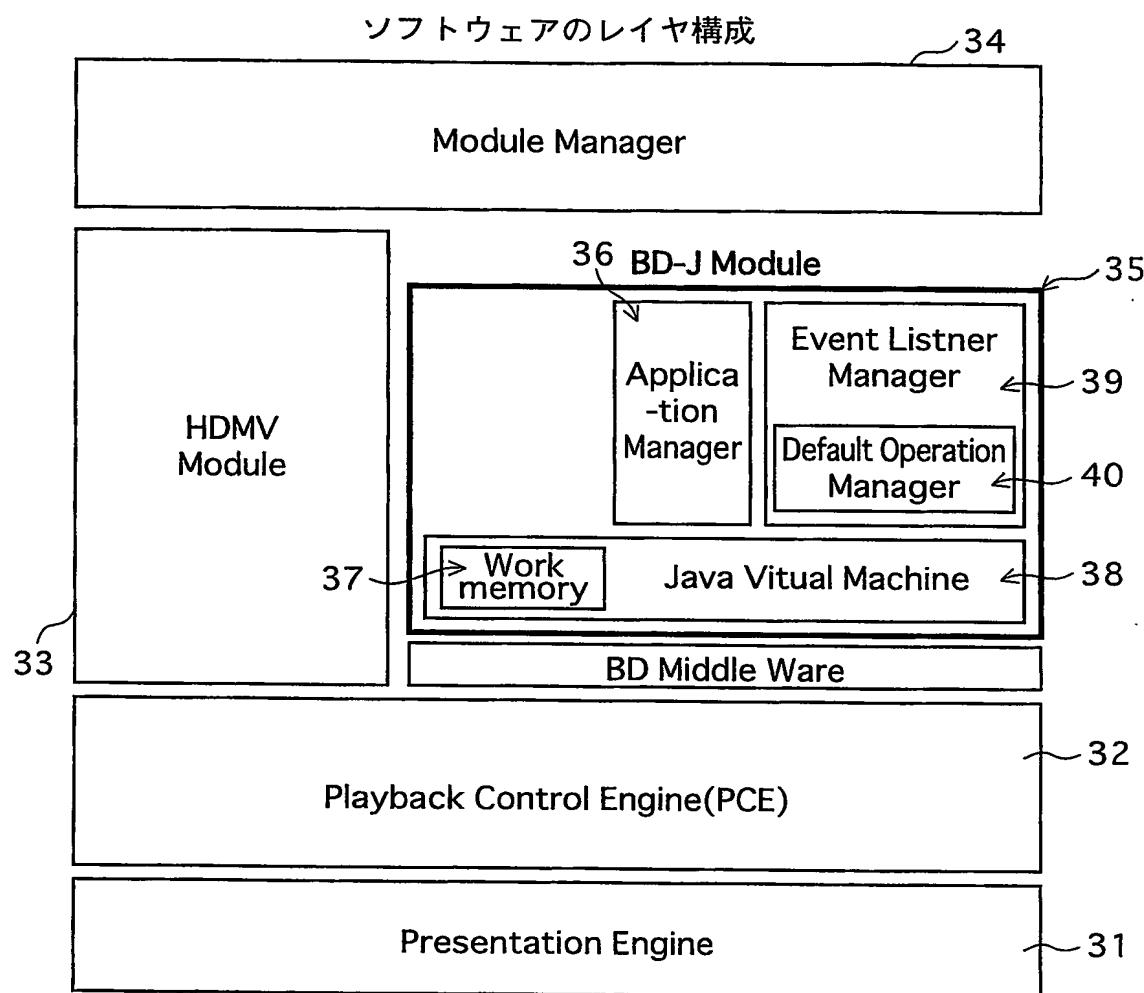


図19

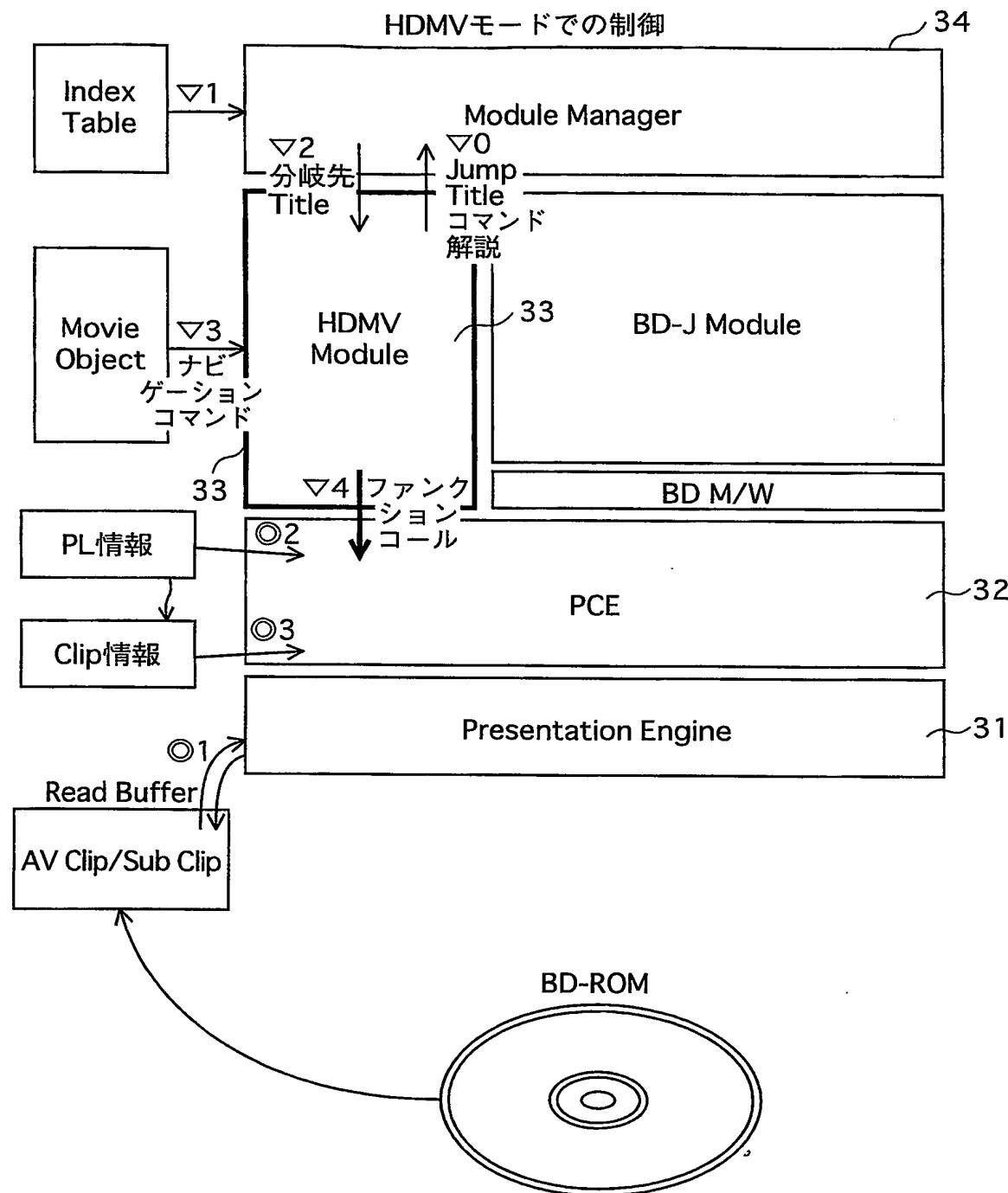


図20

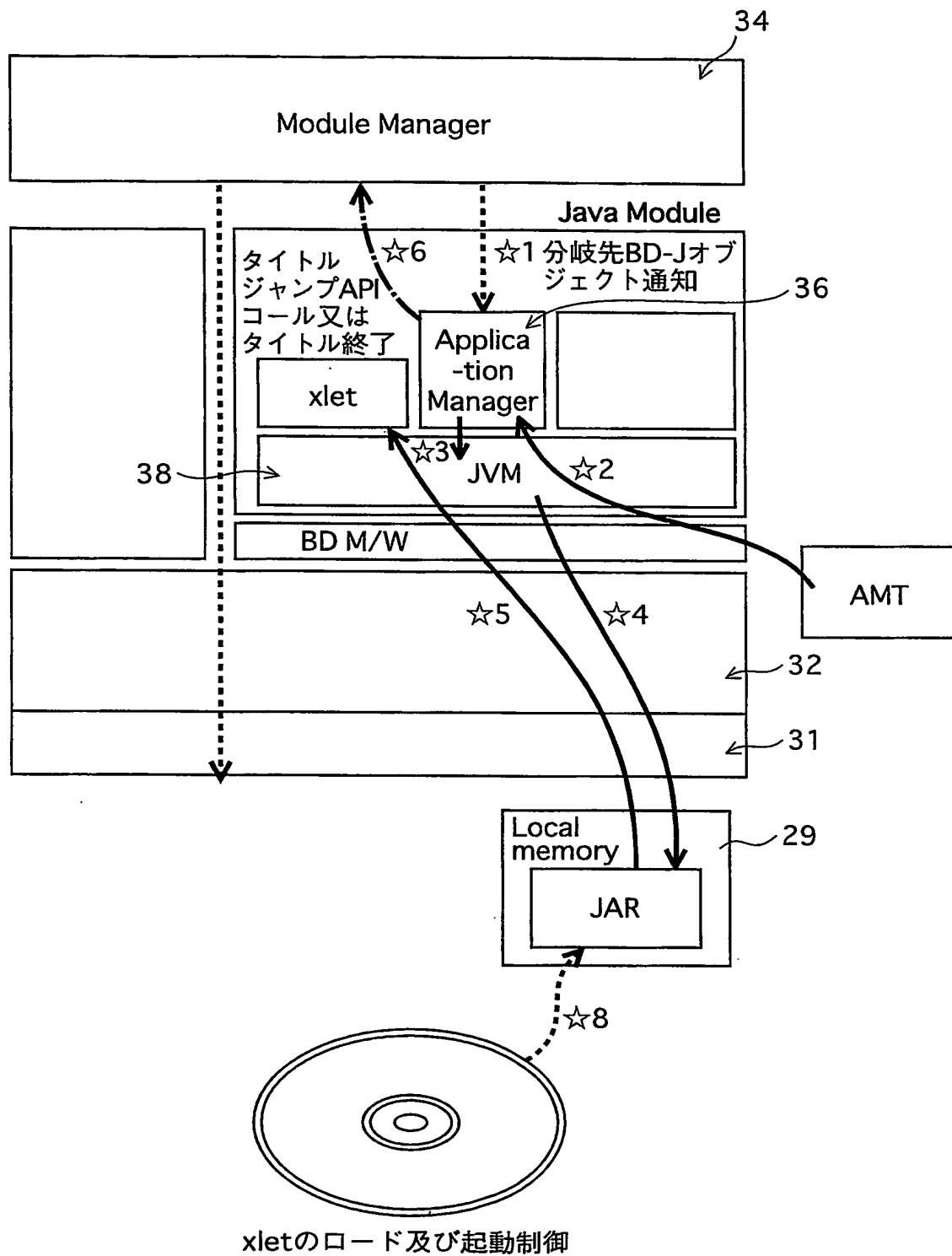


図21

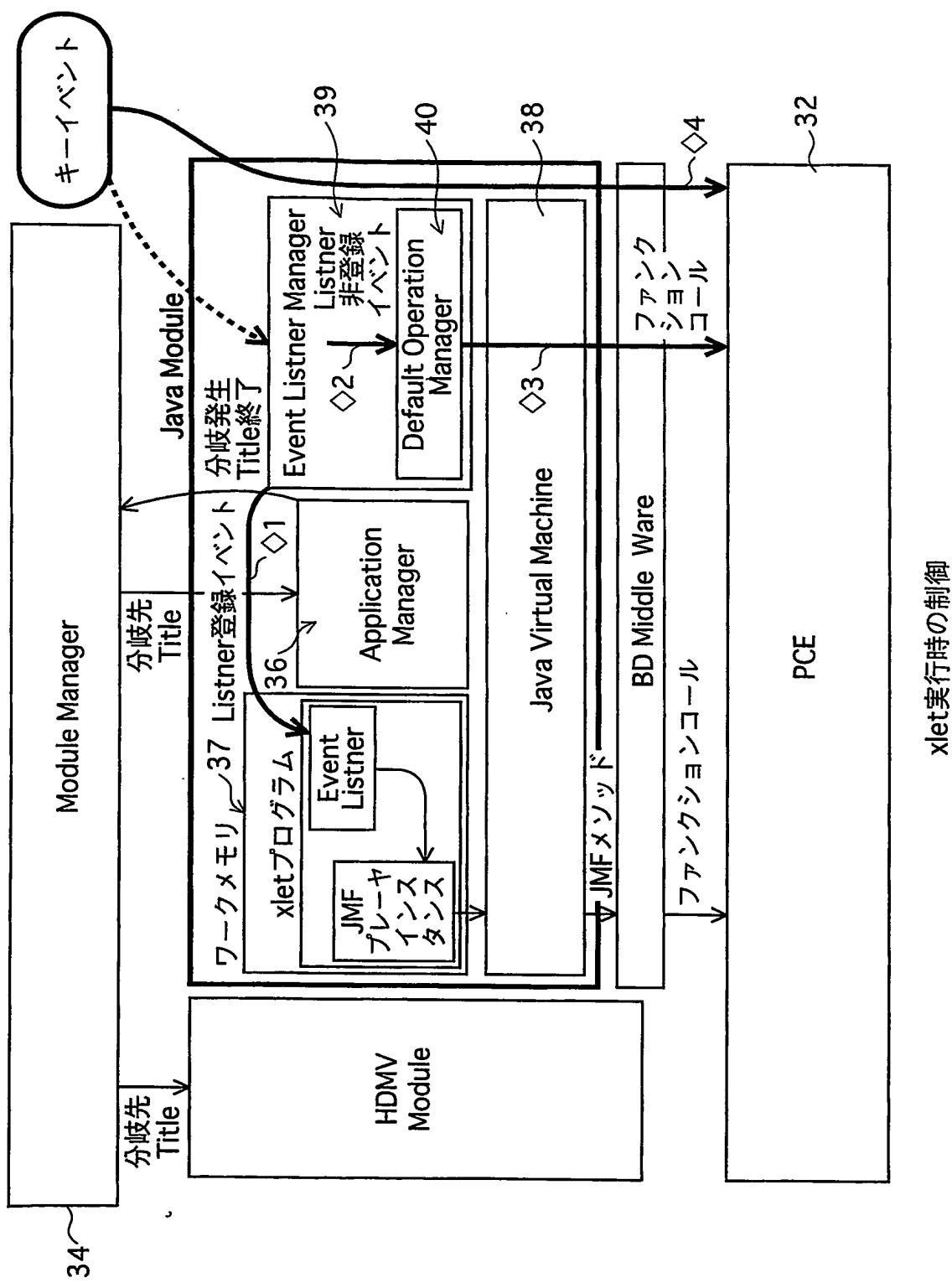


図22

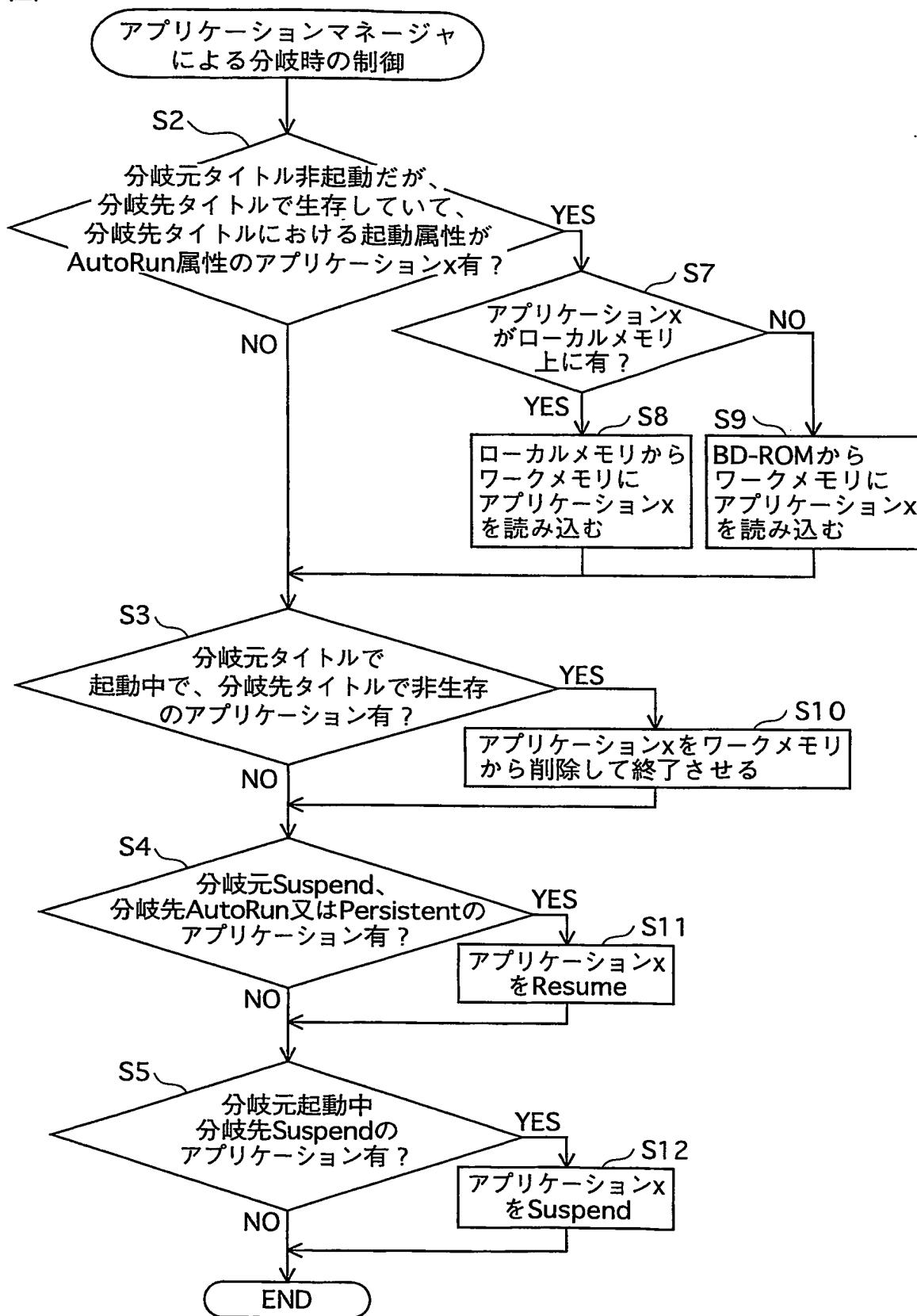


図23

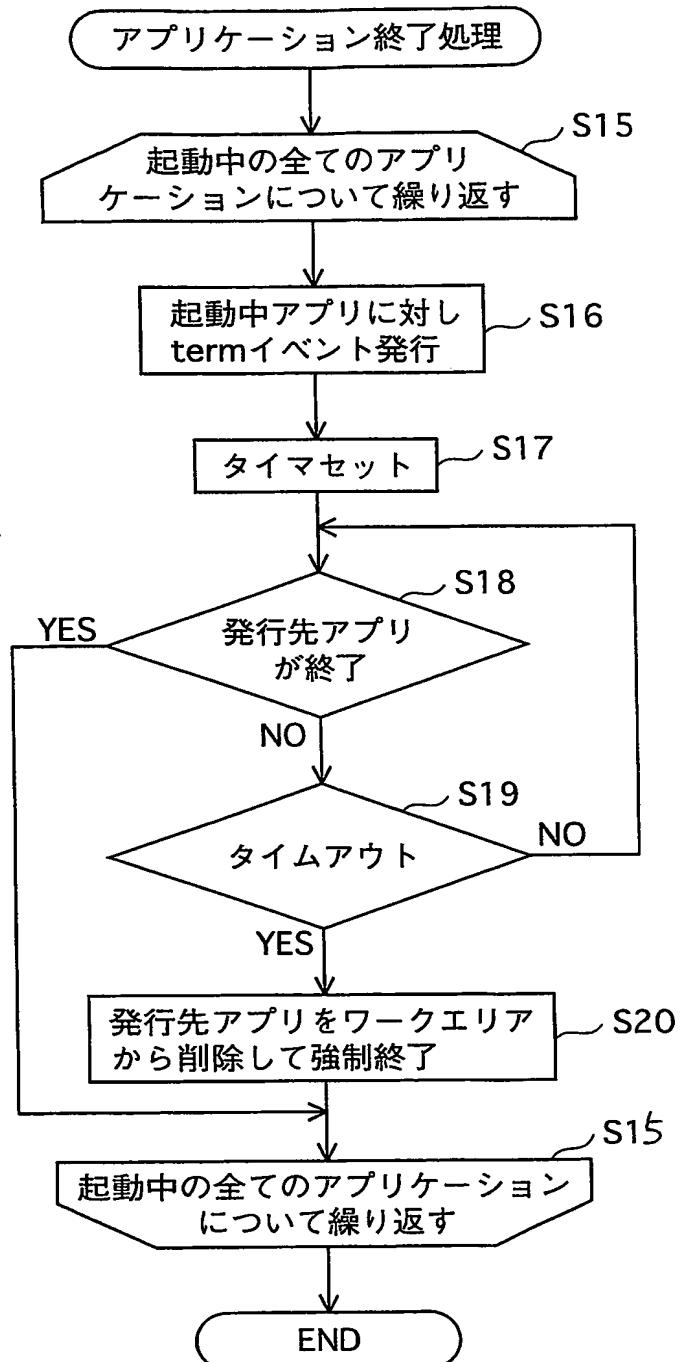


図24

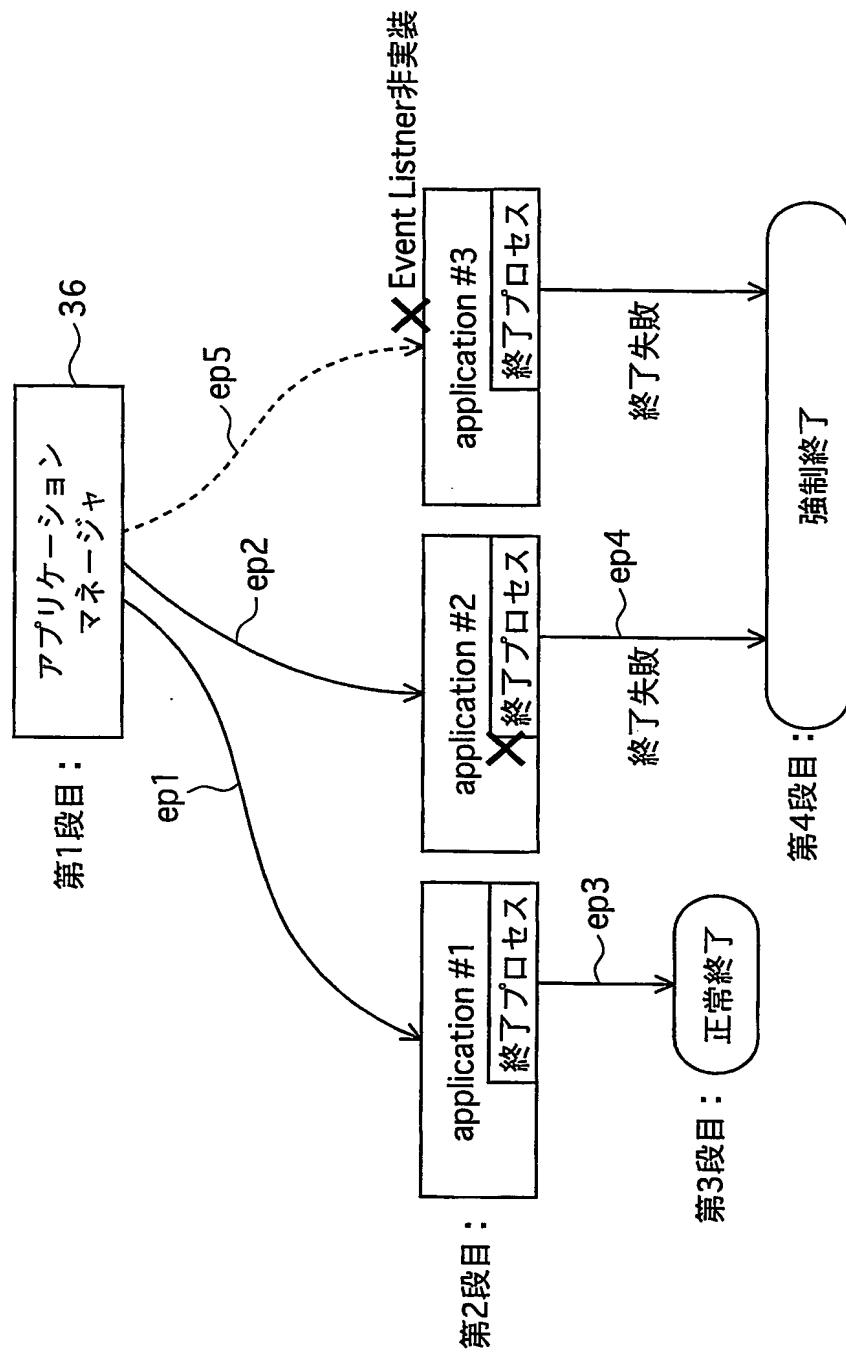


図25

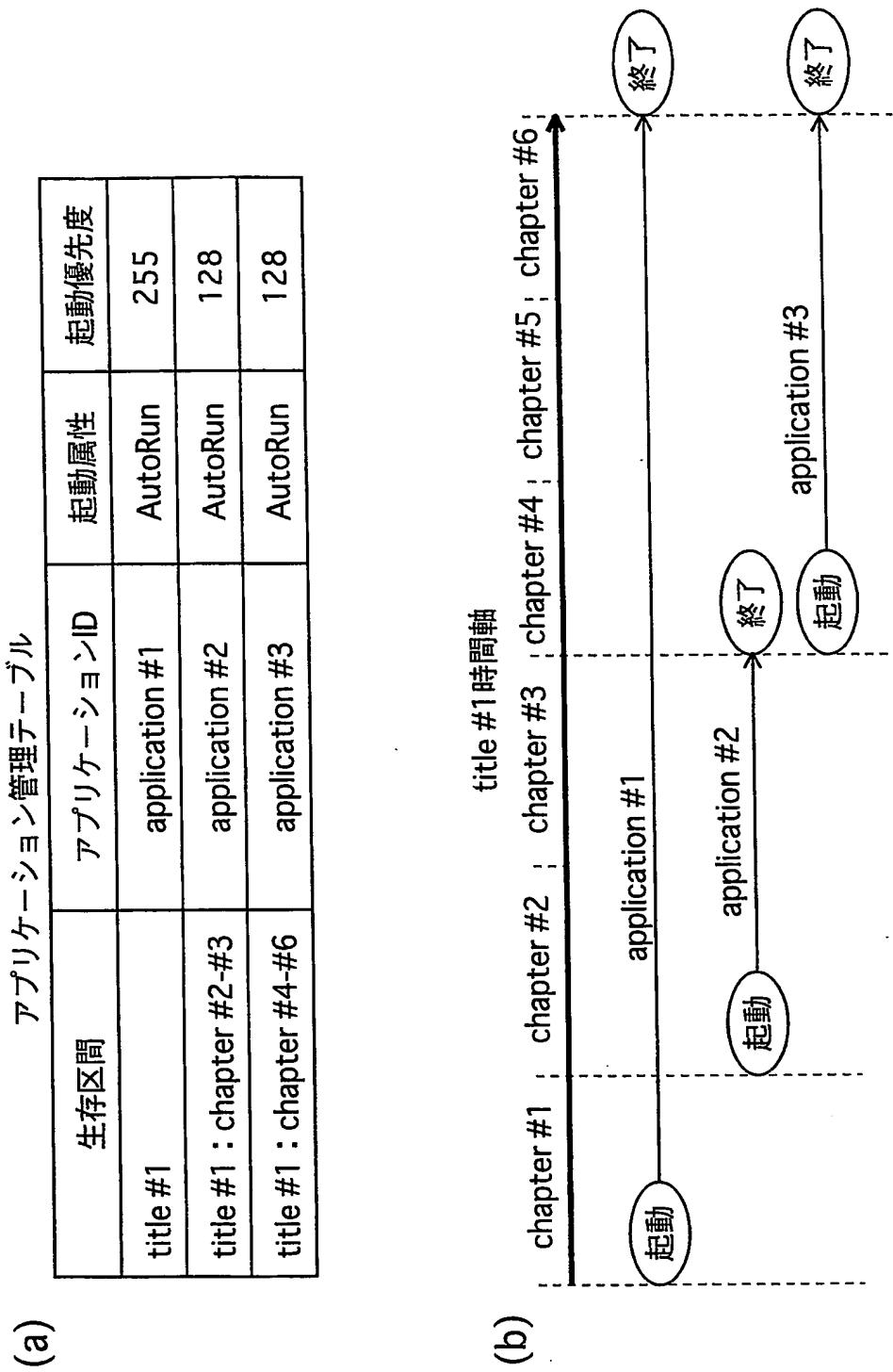


図26

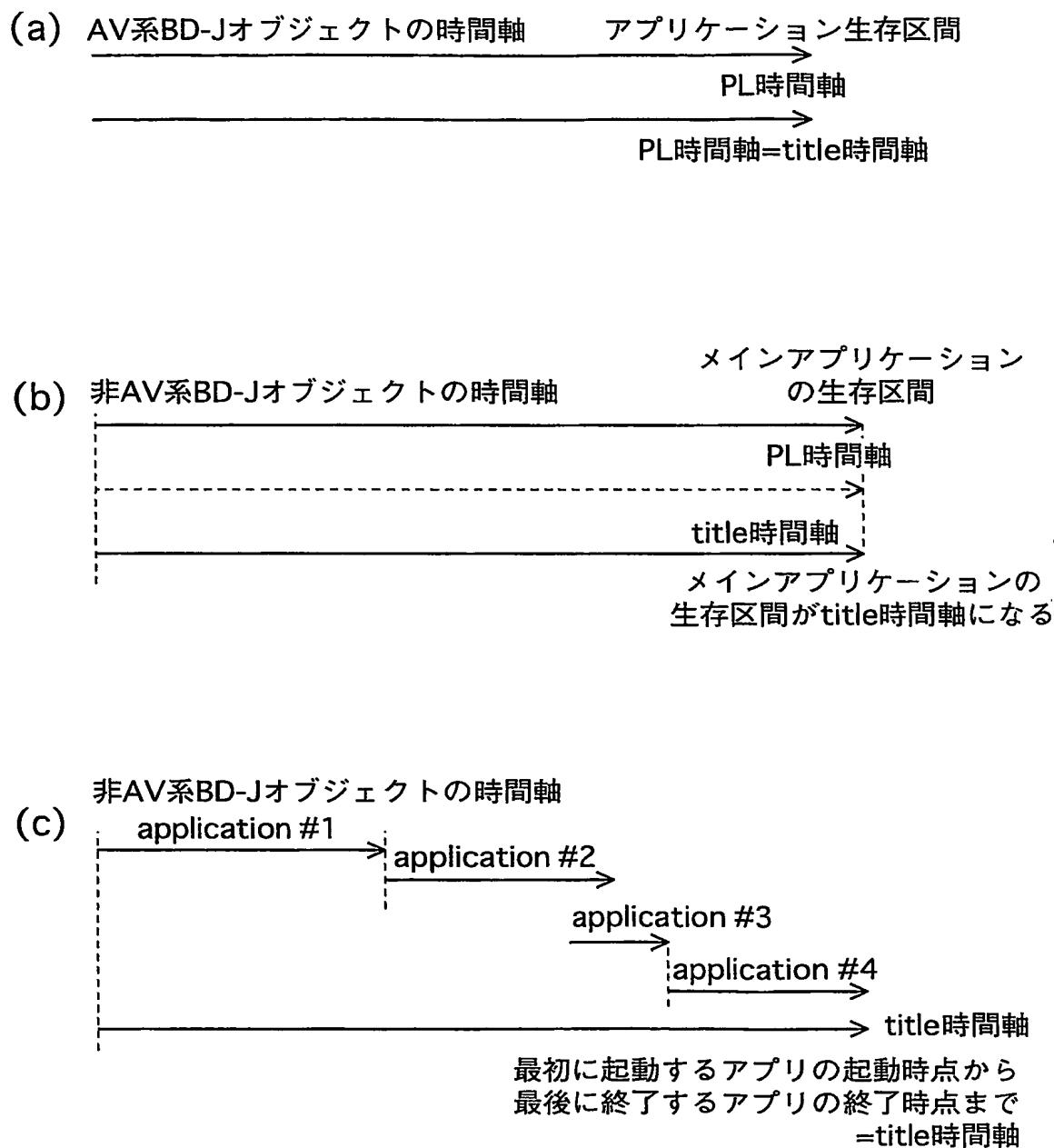


図27

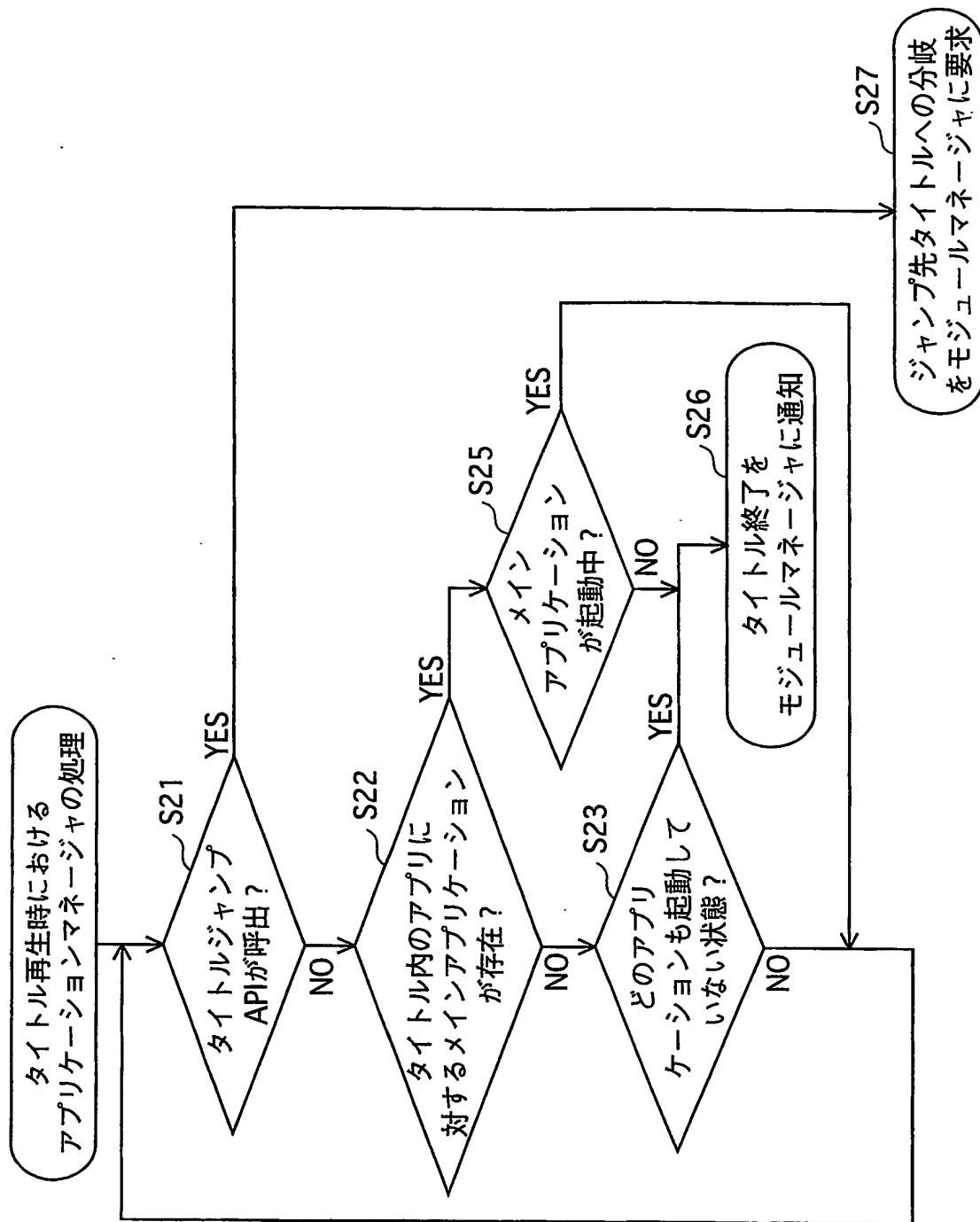
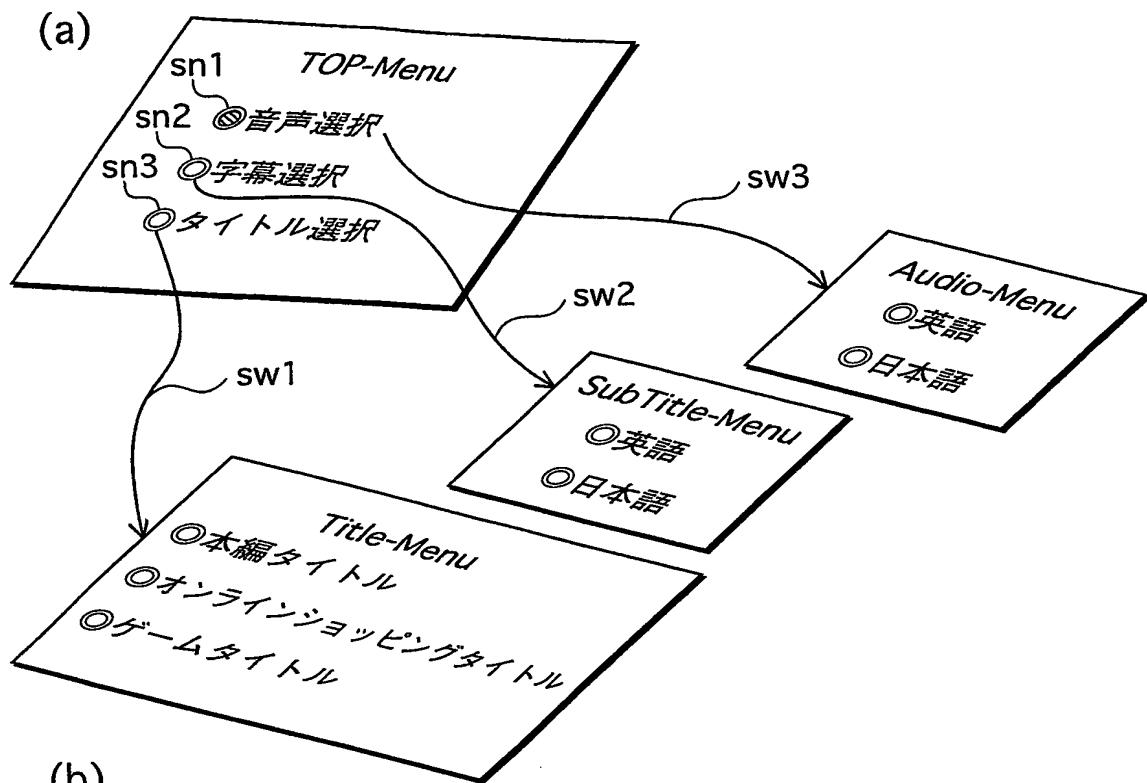


図28



(b)

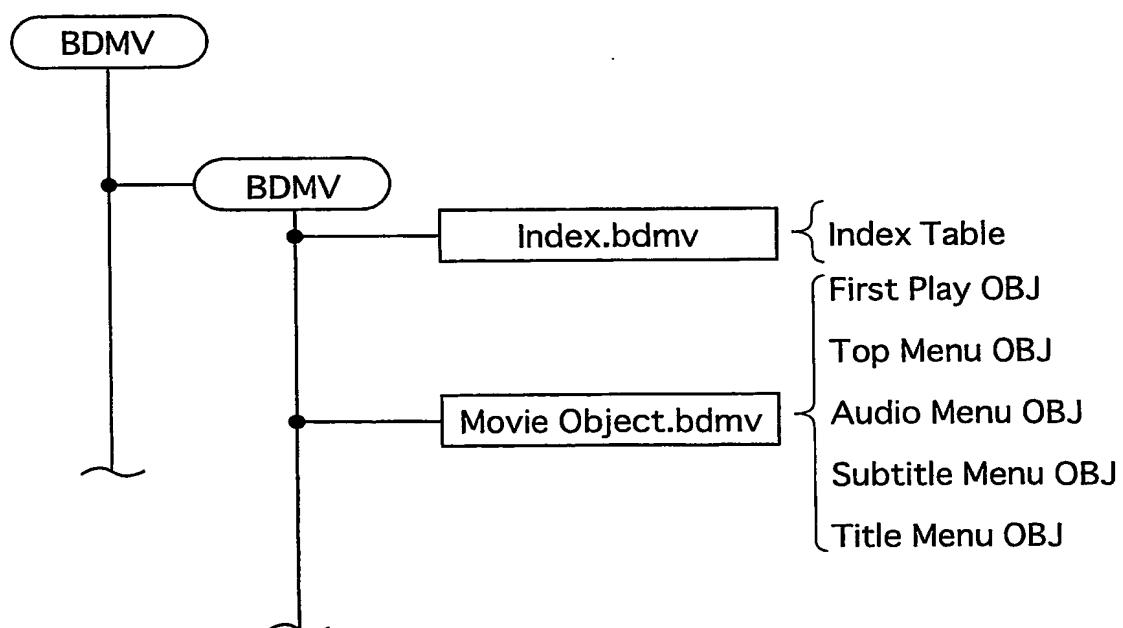


図29

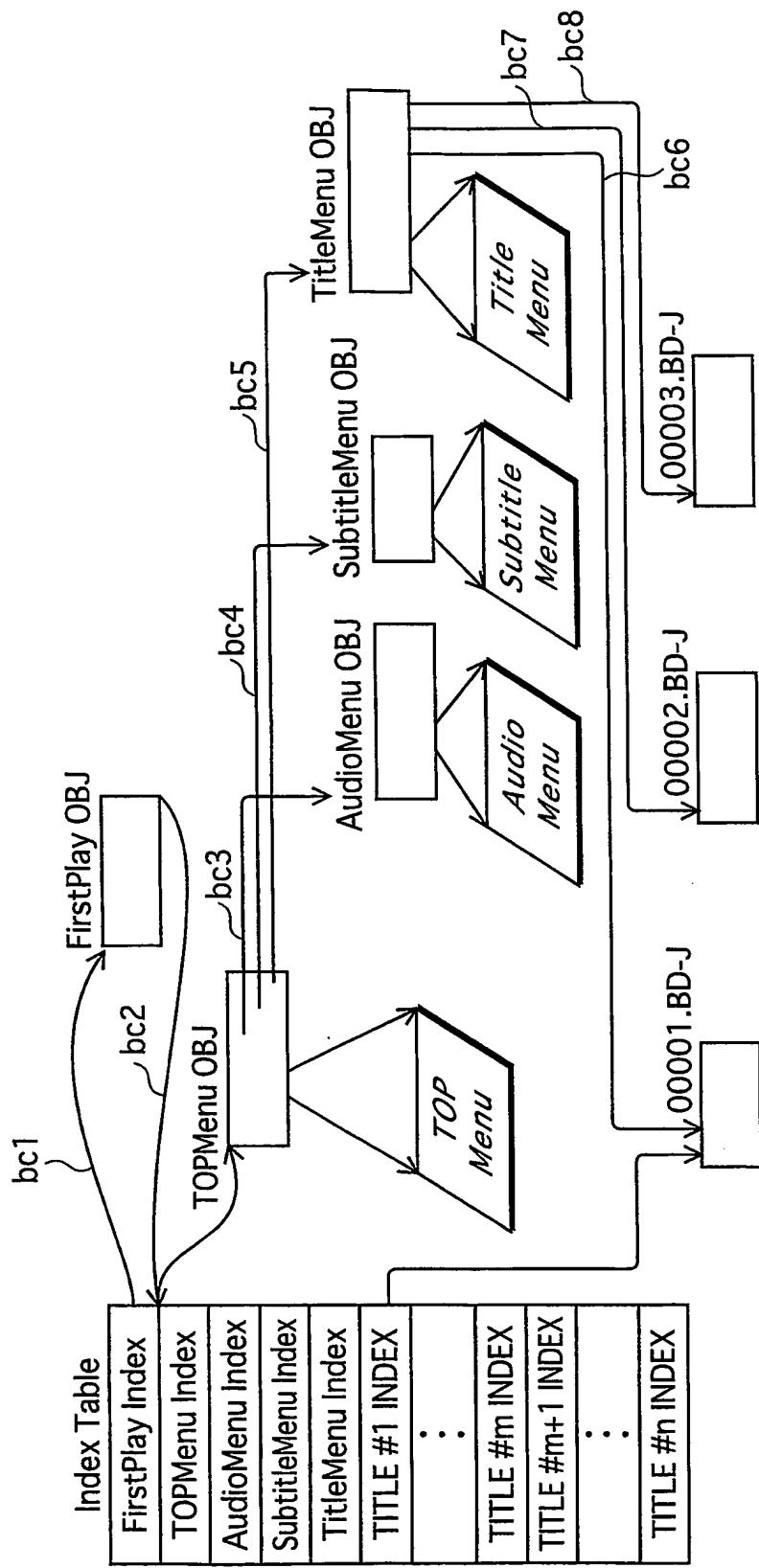
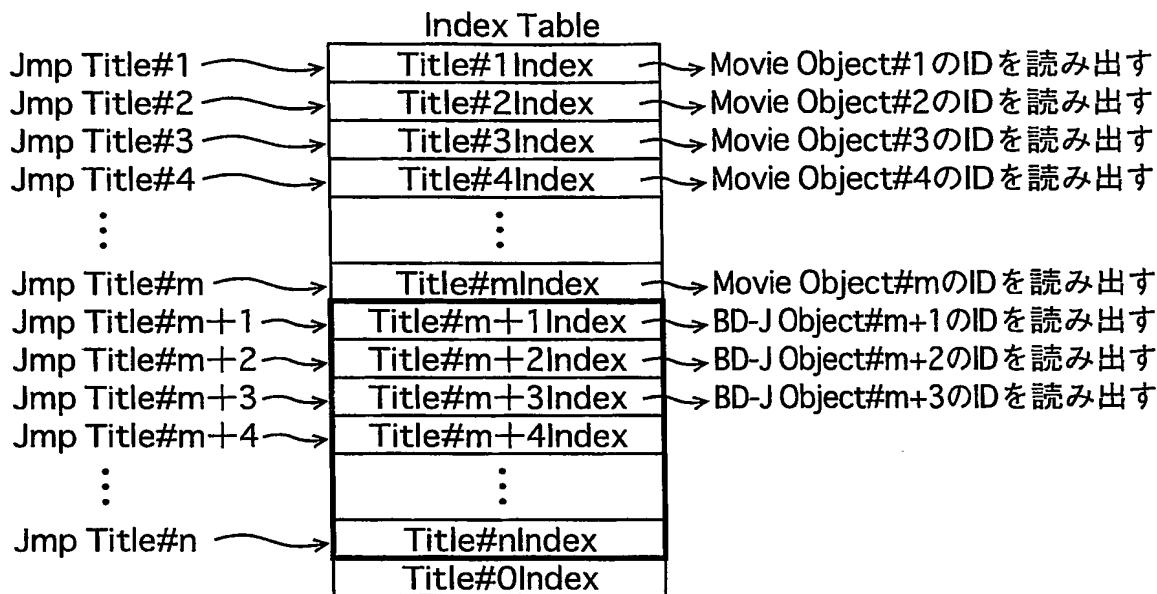


図30

(a)



(b)

BD-Jオブジェクト実行時の例外処理

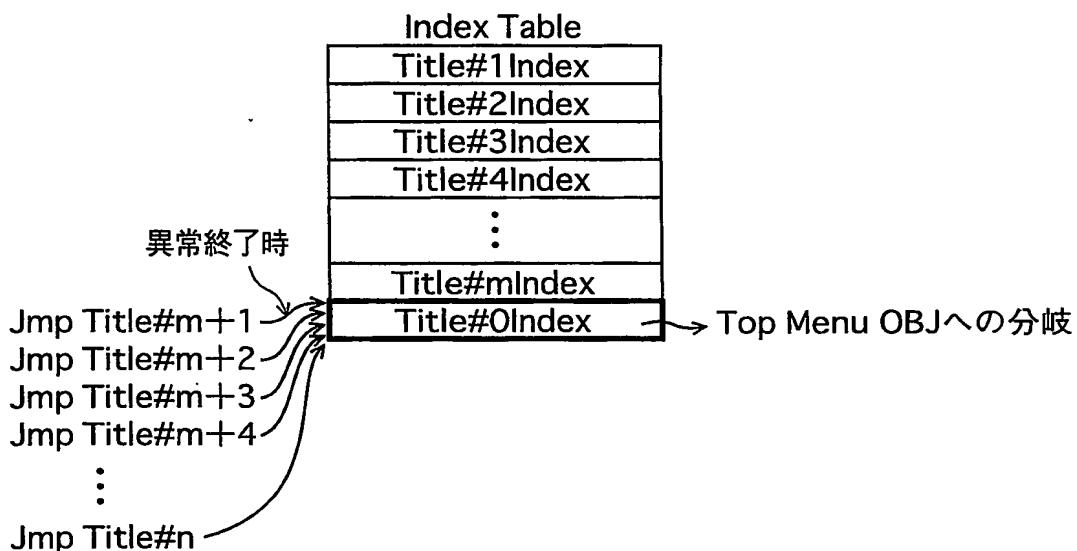


図31

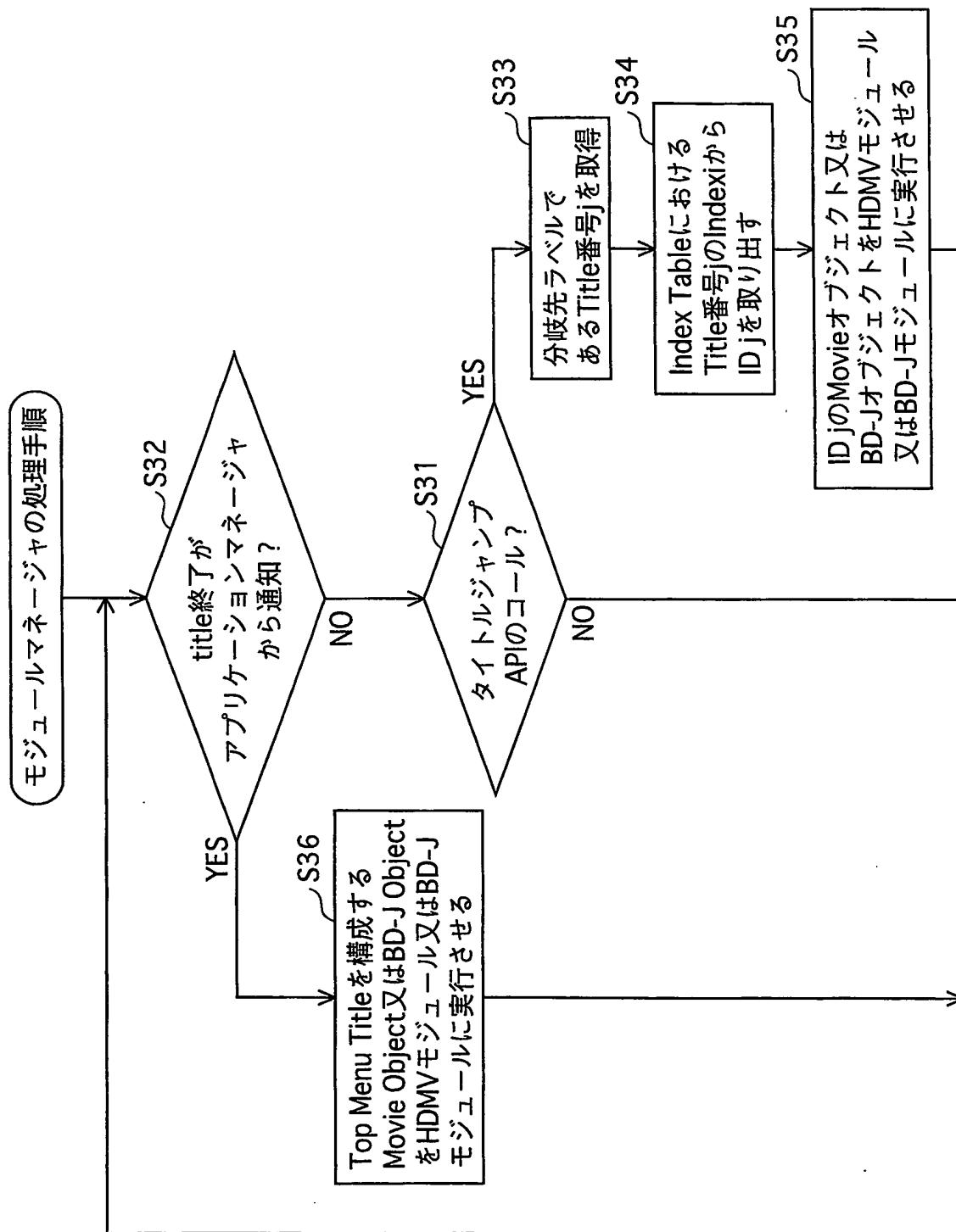


図32

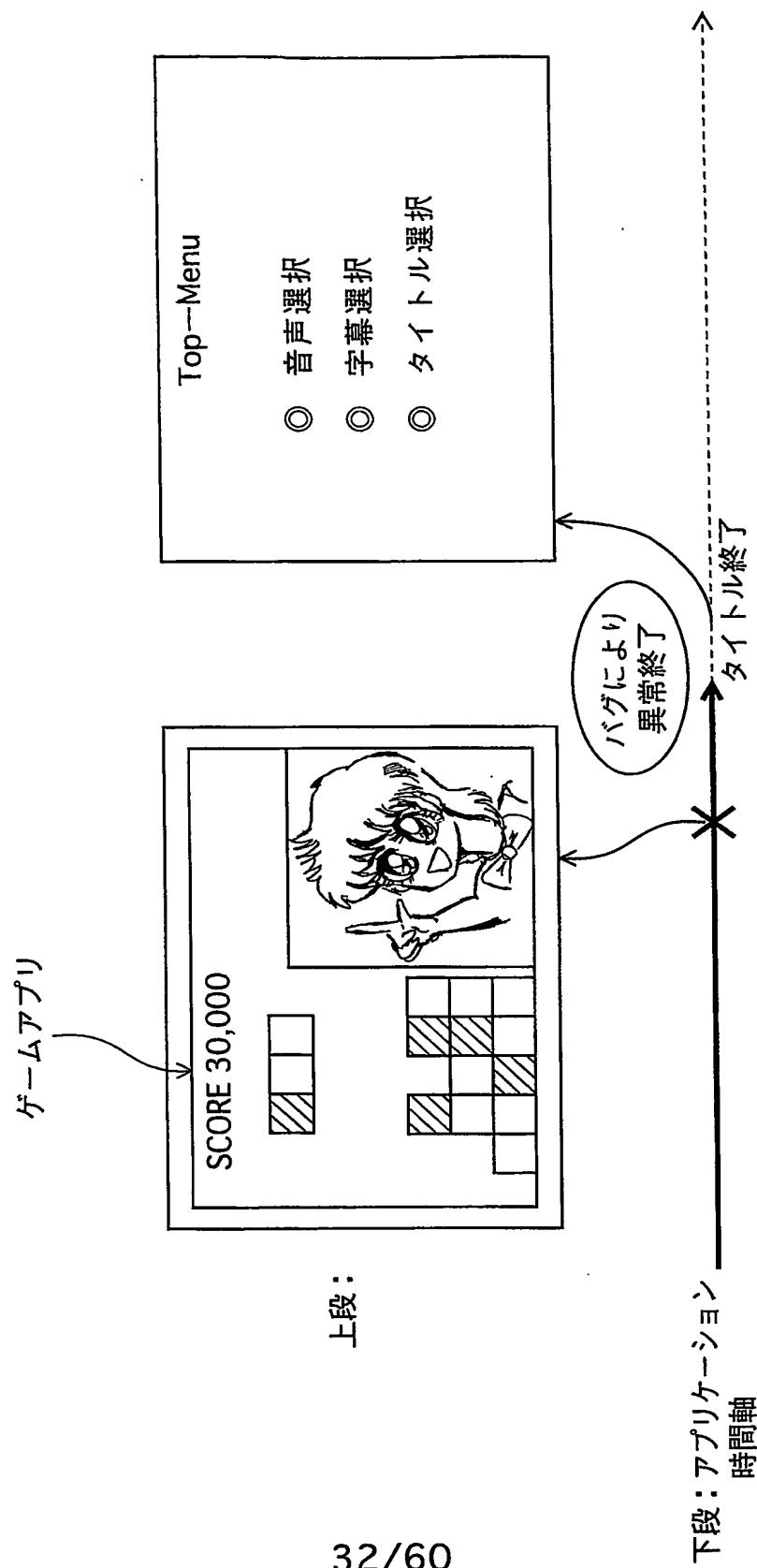


図33

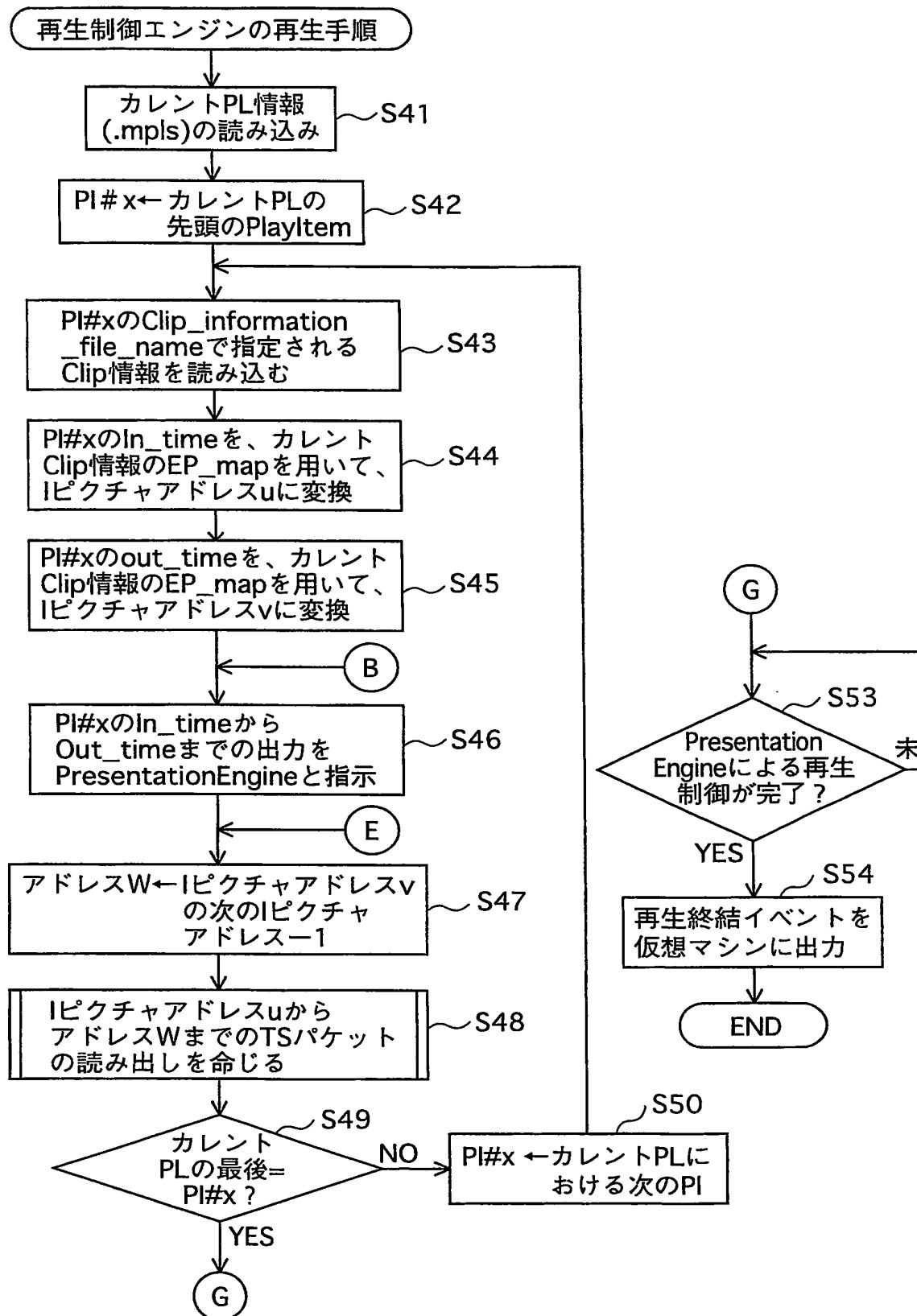


図34

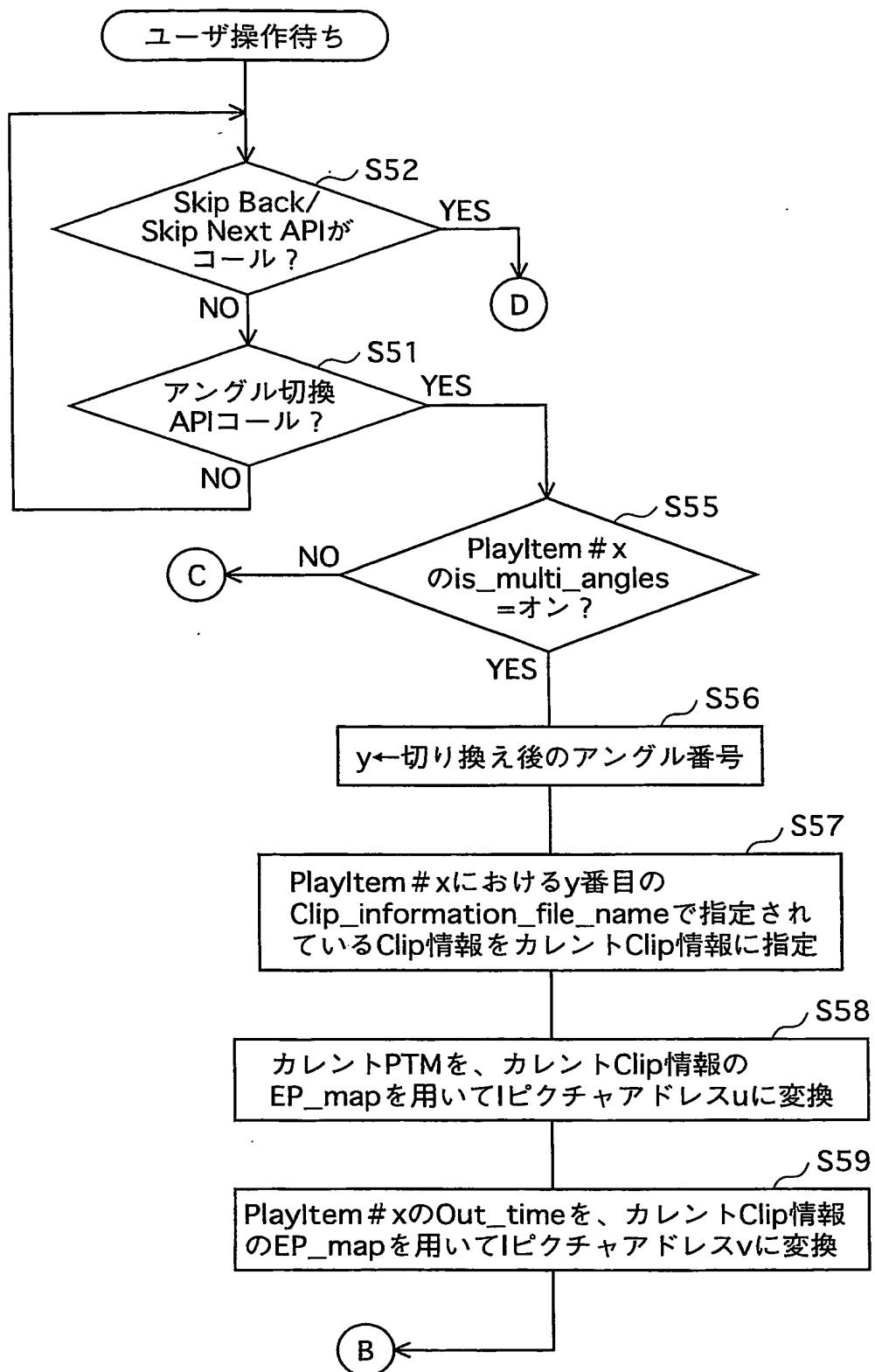
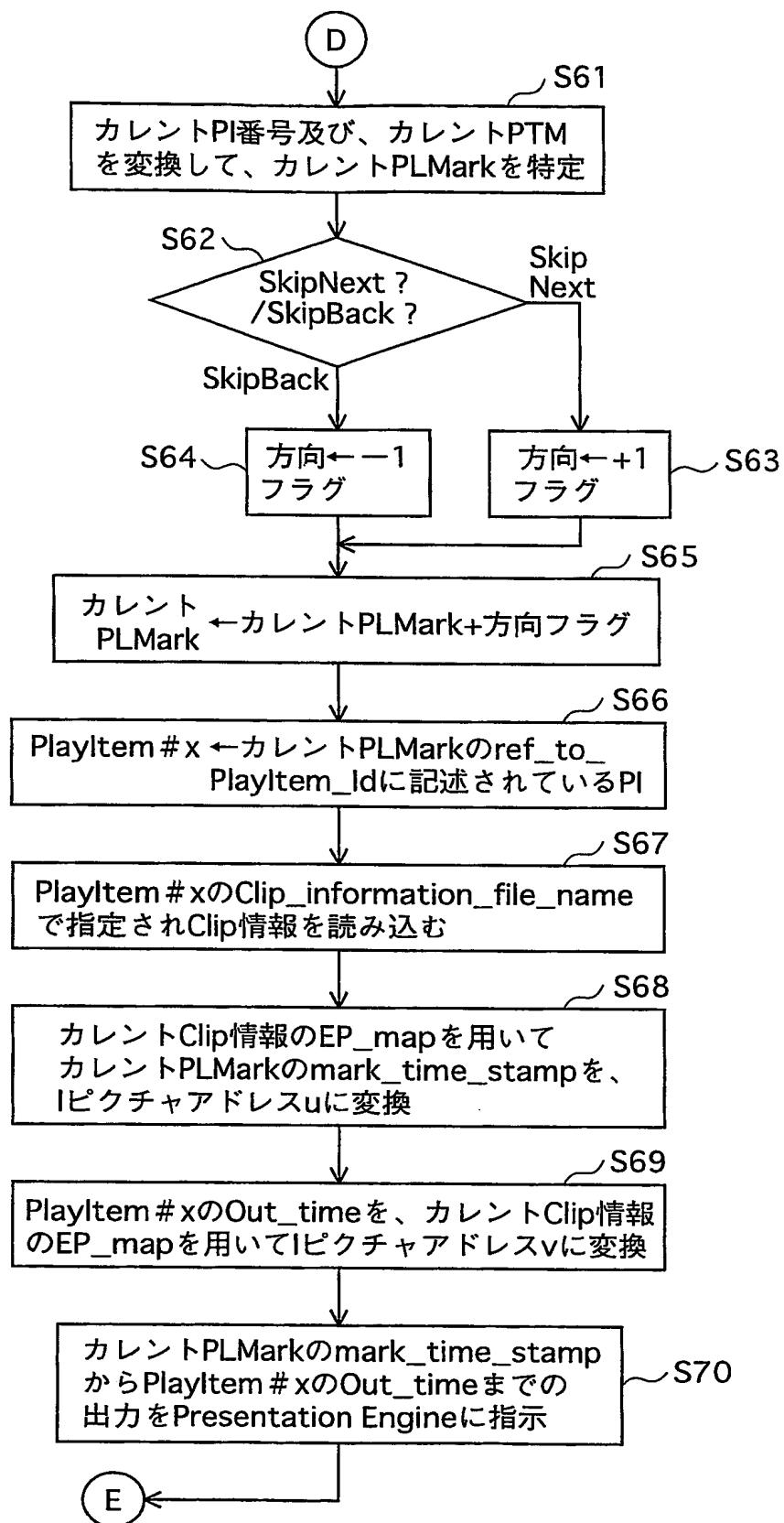


図35



36

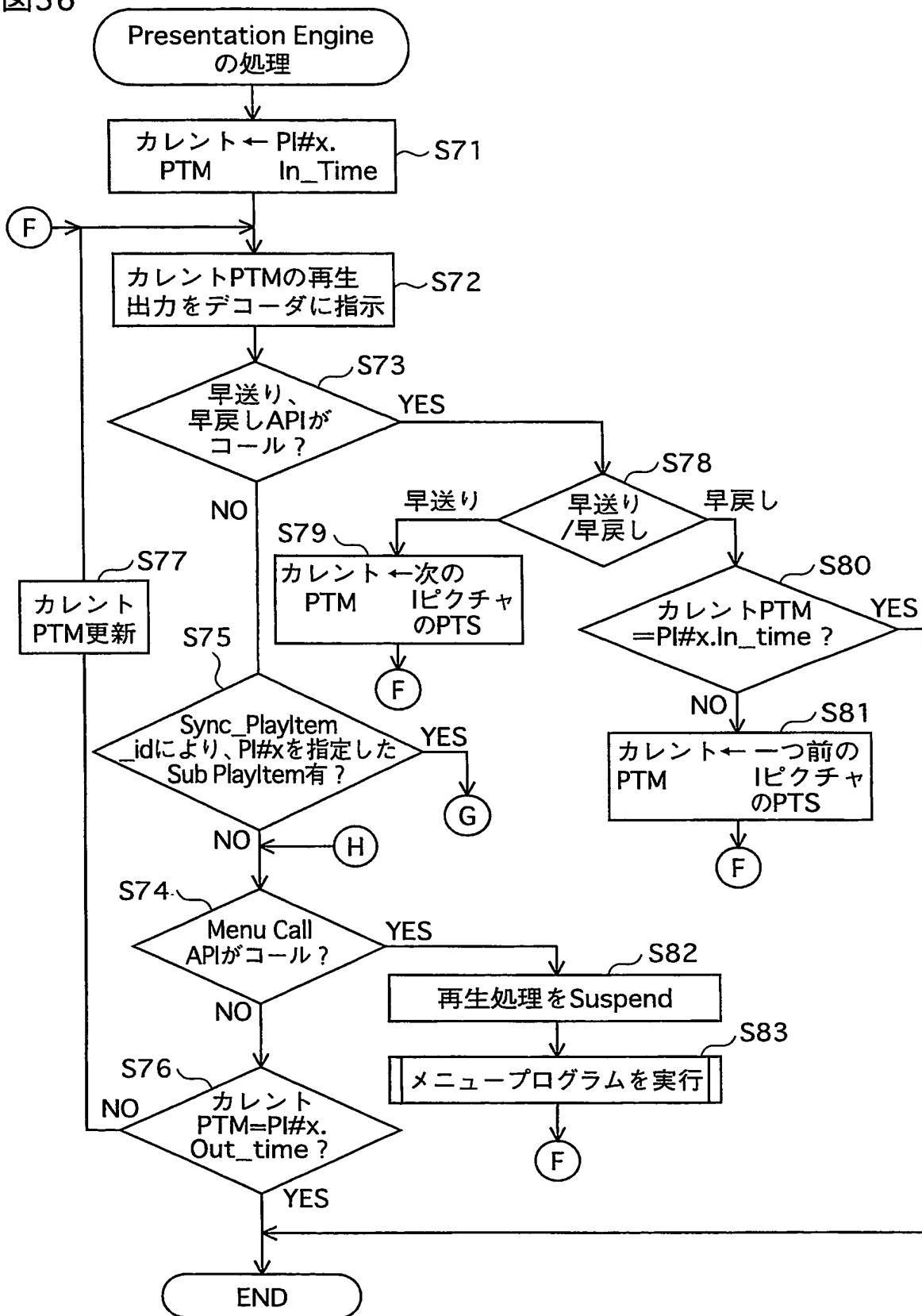


図37

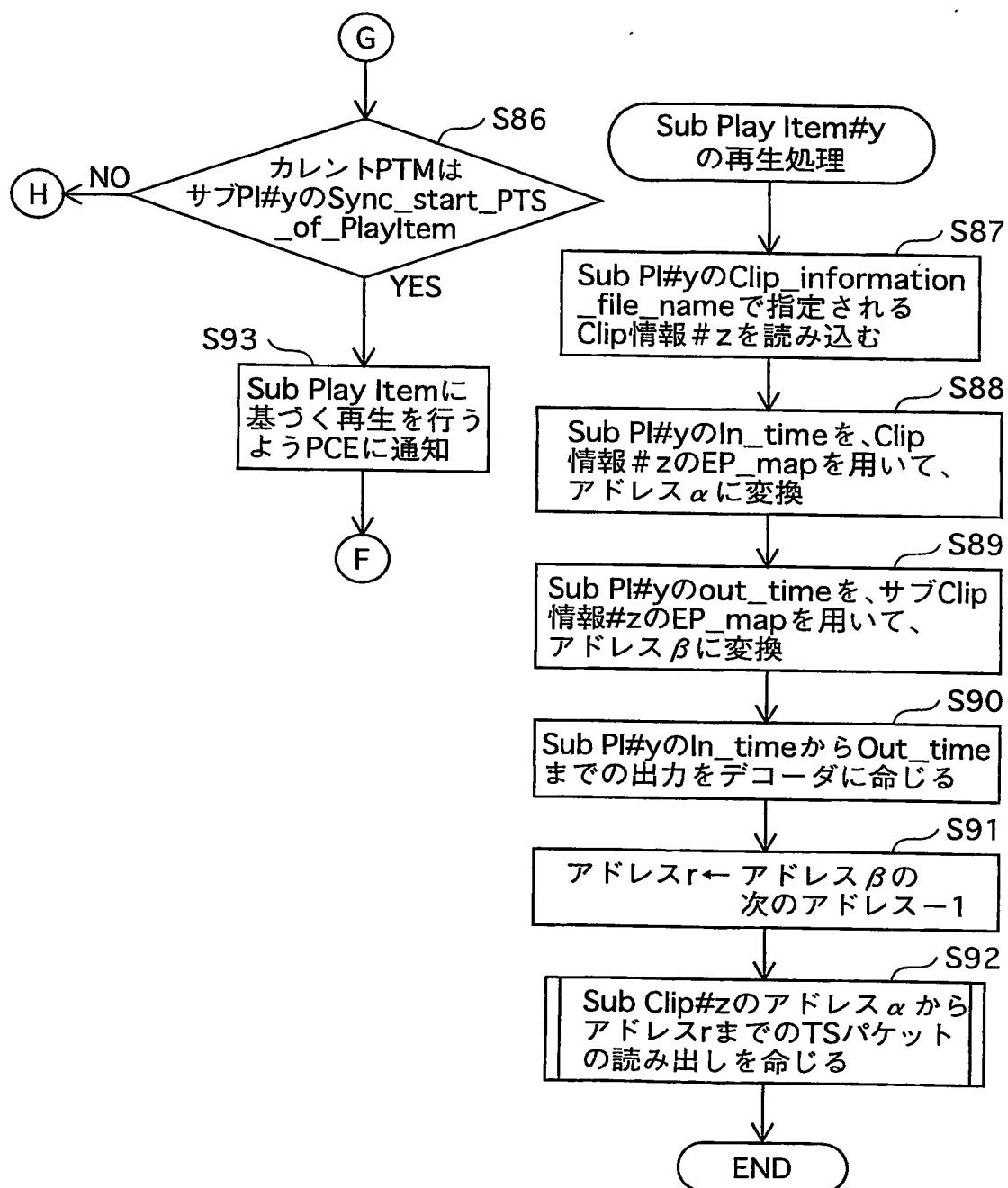


図38

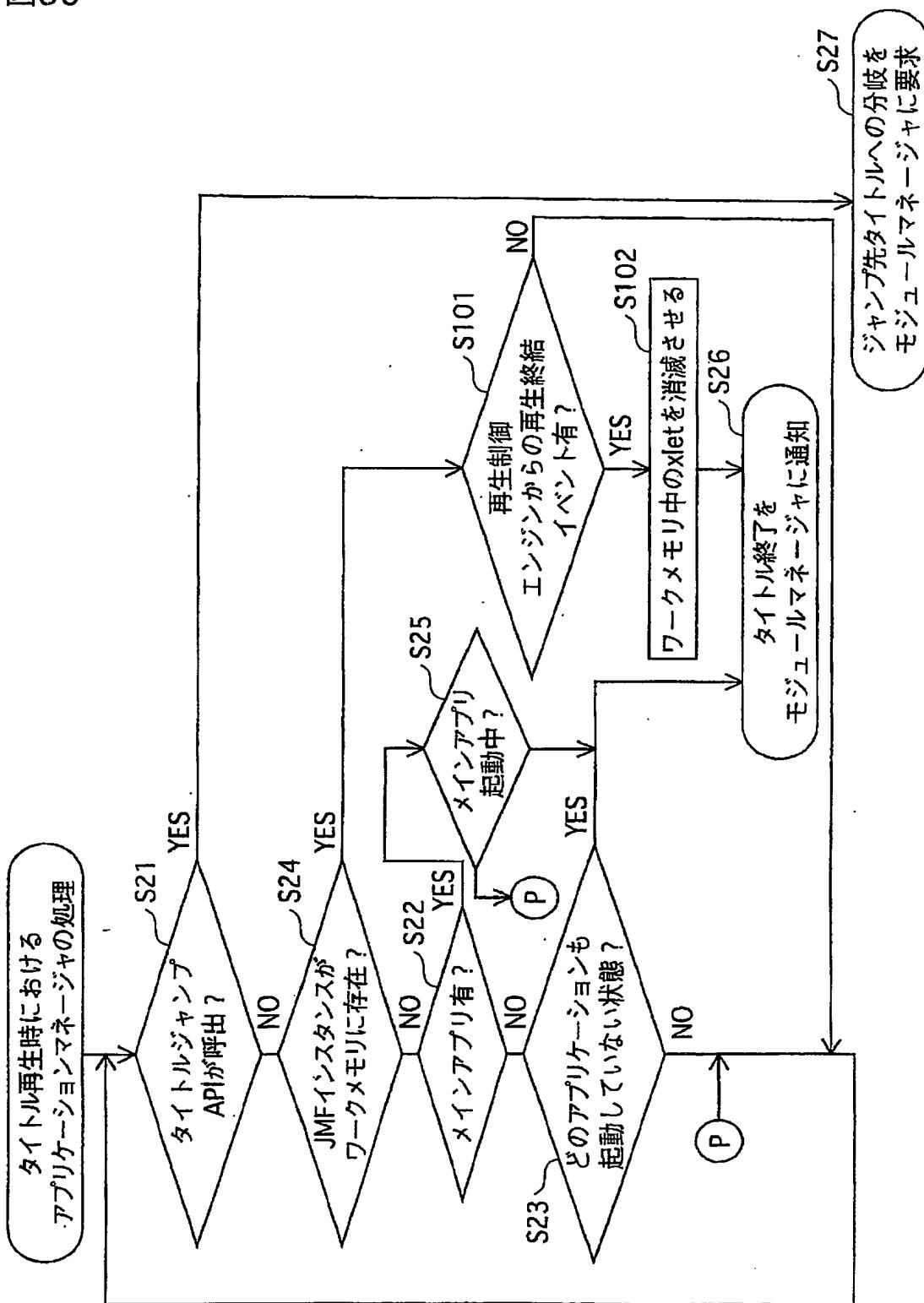


図39

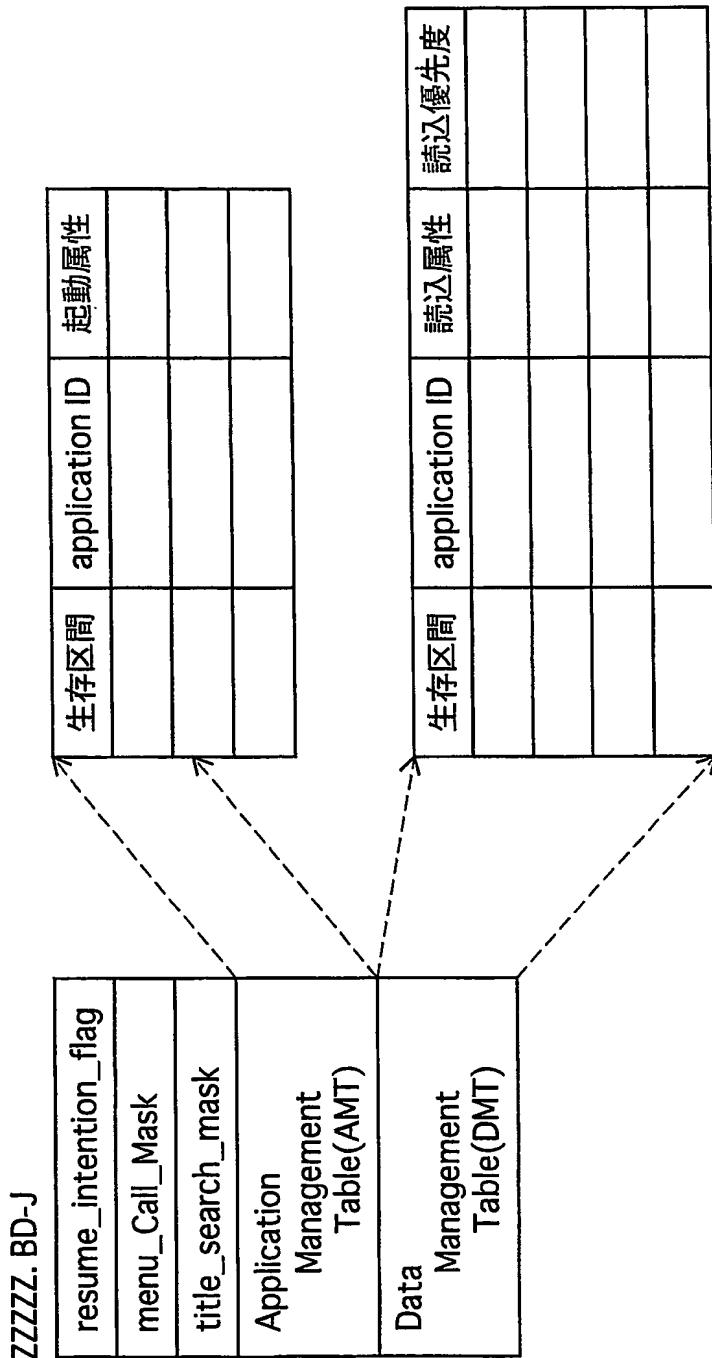


図40

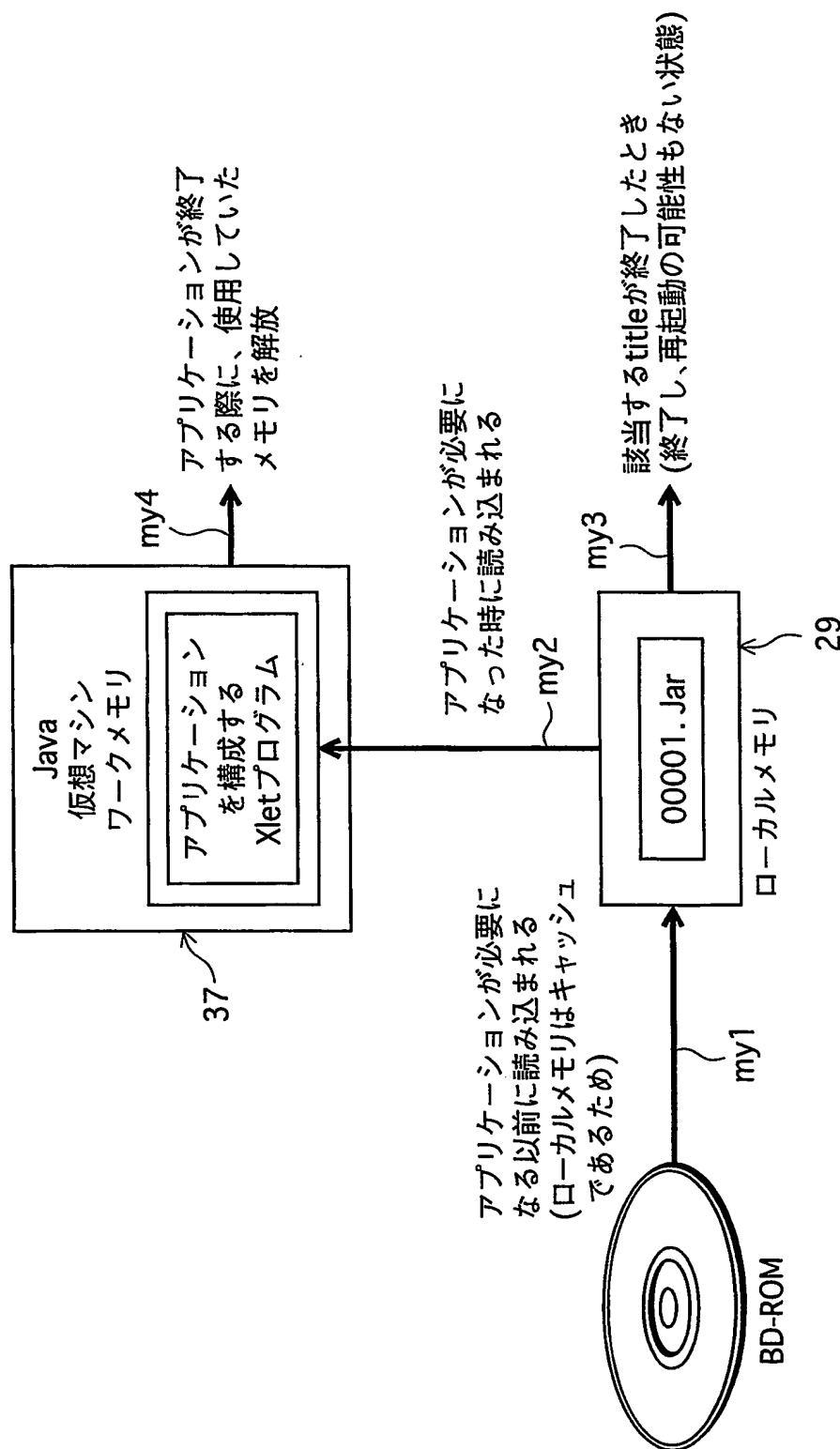


図41

(a) title #1 のデータ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	読み属性	読み優先度
title #1	application #1		
title #1	application #2		

title #2 のデータ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	読み属性	読み優先度
title #1	application #1		
title #2	application #2		

(b)

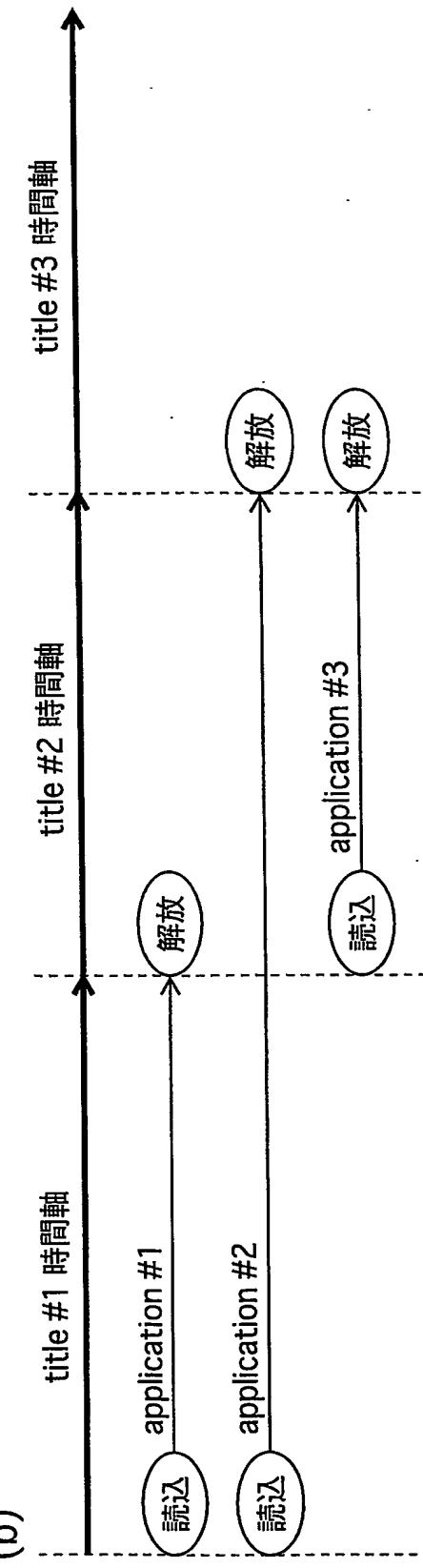


図42

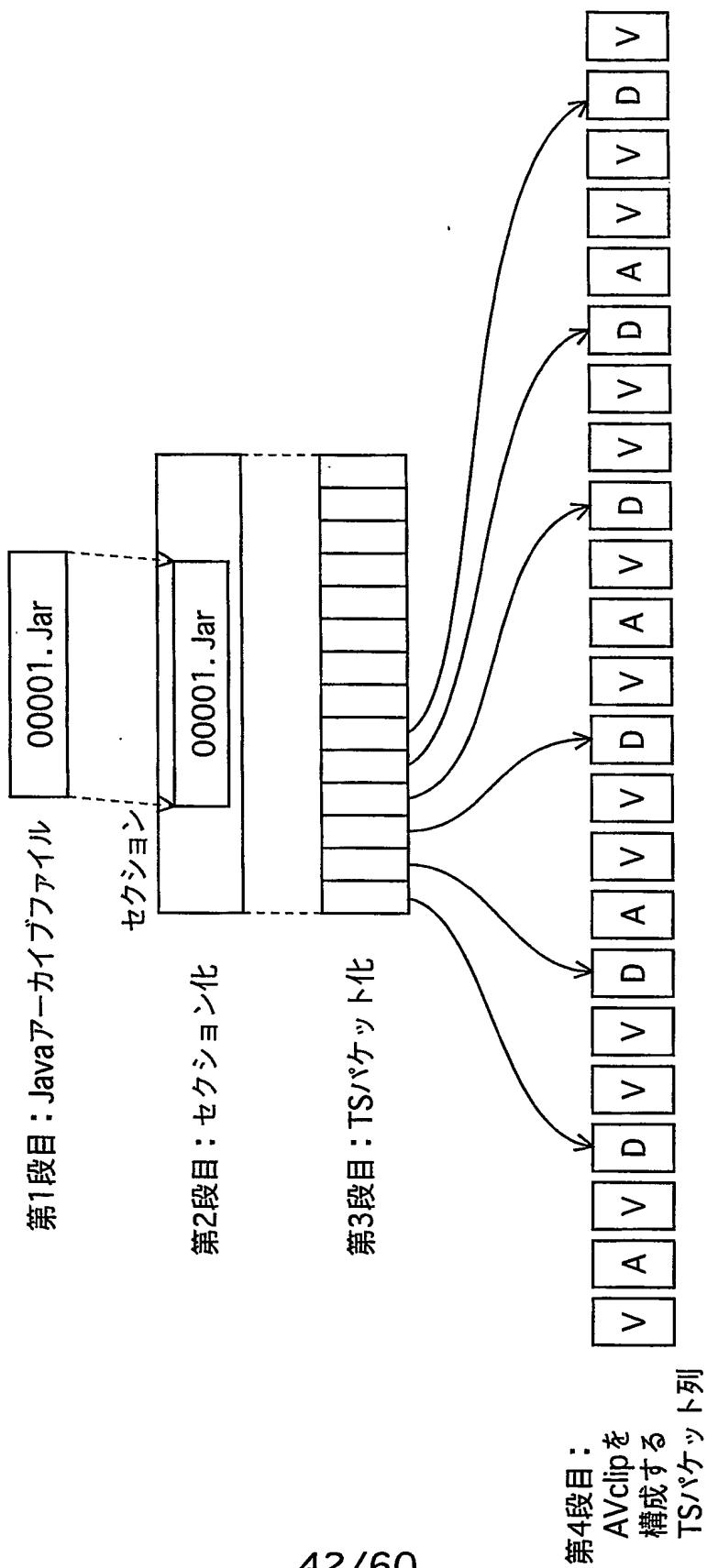


図43

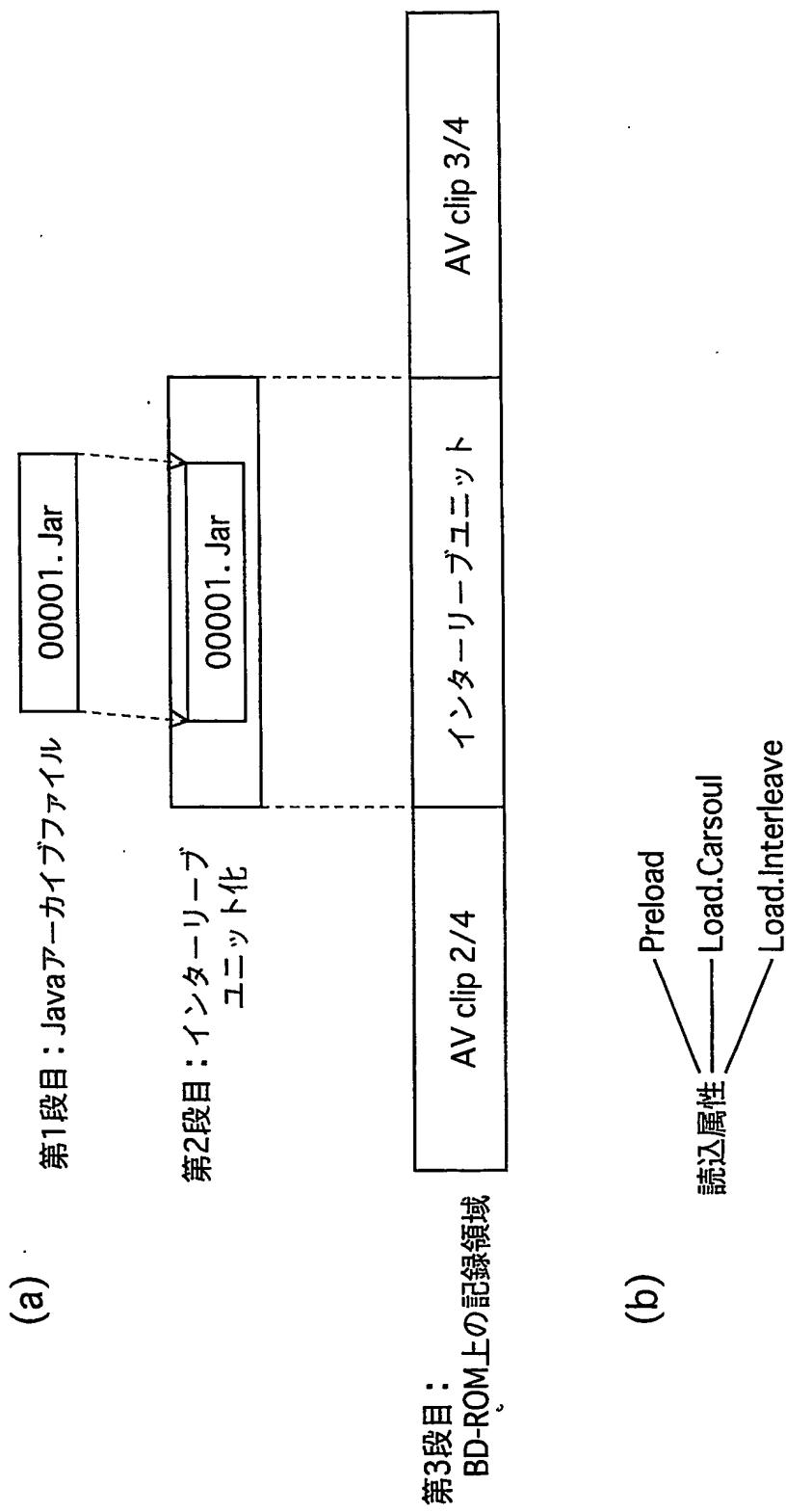


図44

(a) title #1のデータ管理テーブル

	生存区間	アプリケーションID	読み属性	読み優先度
title #1	application #1	Preload		mandatory
title #1:chapter #1-#2	application #2	Load		optional
title #1:chapter #4-#5	application #3	Load		optional

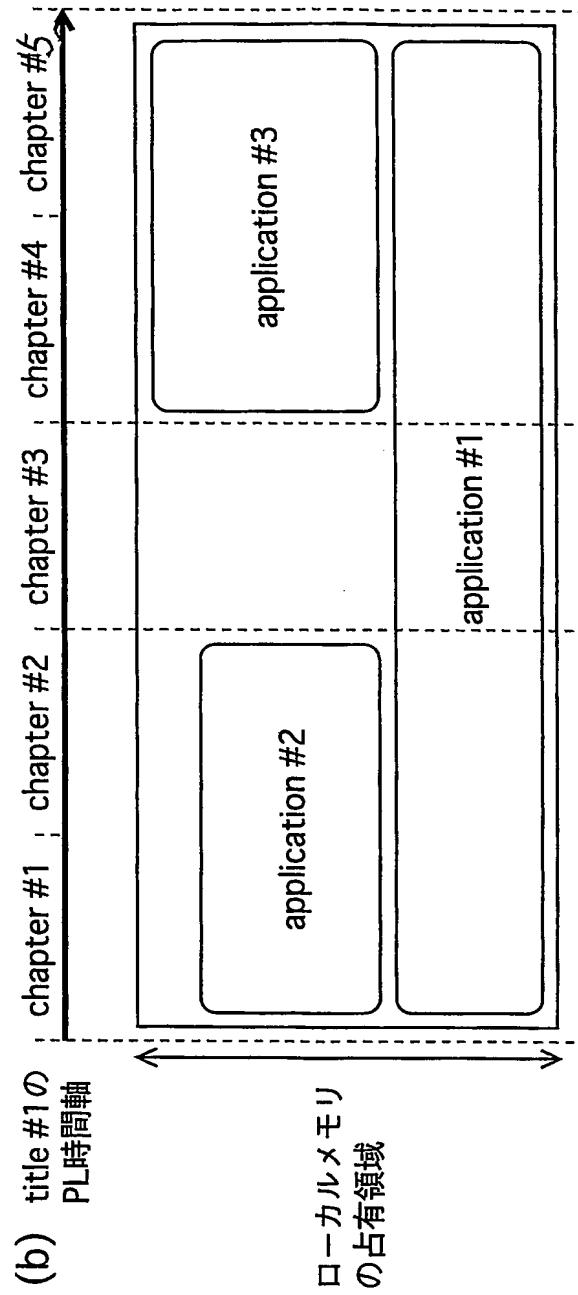
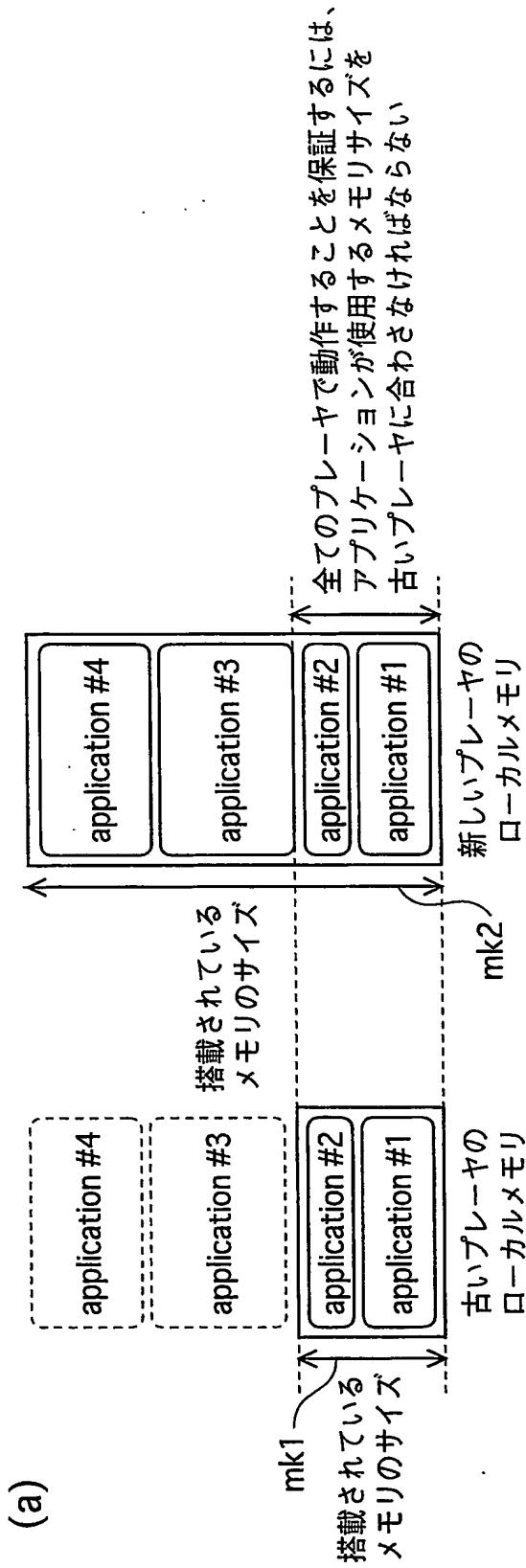


図45



(b) title #1のデータ管理テーブル

タイトル番号	アプリケーションID	読み属性	読み優先度
title #1	application #1	Preload	mandatory
title #1	application #2	Preload	mandatory
title #1	application #3	Preload	optional
title #1	application #4	Preload	optional

図46

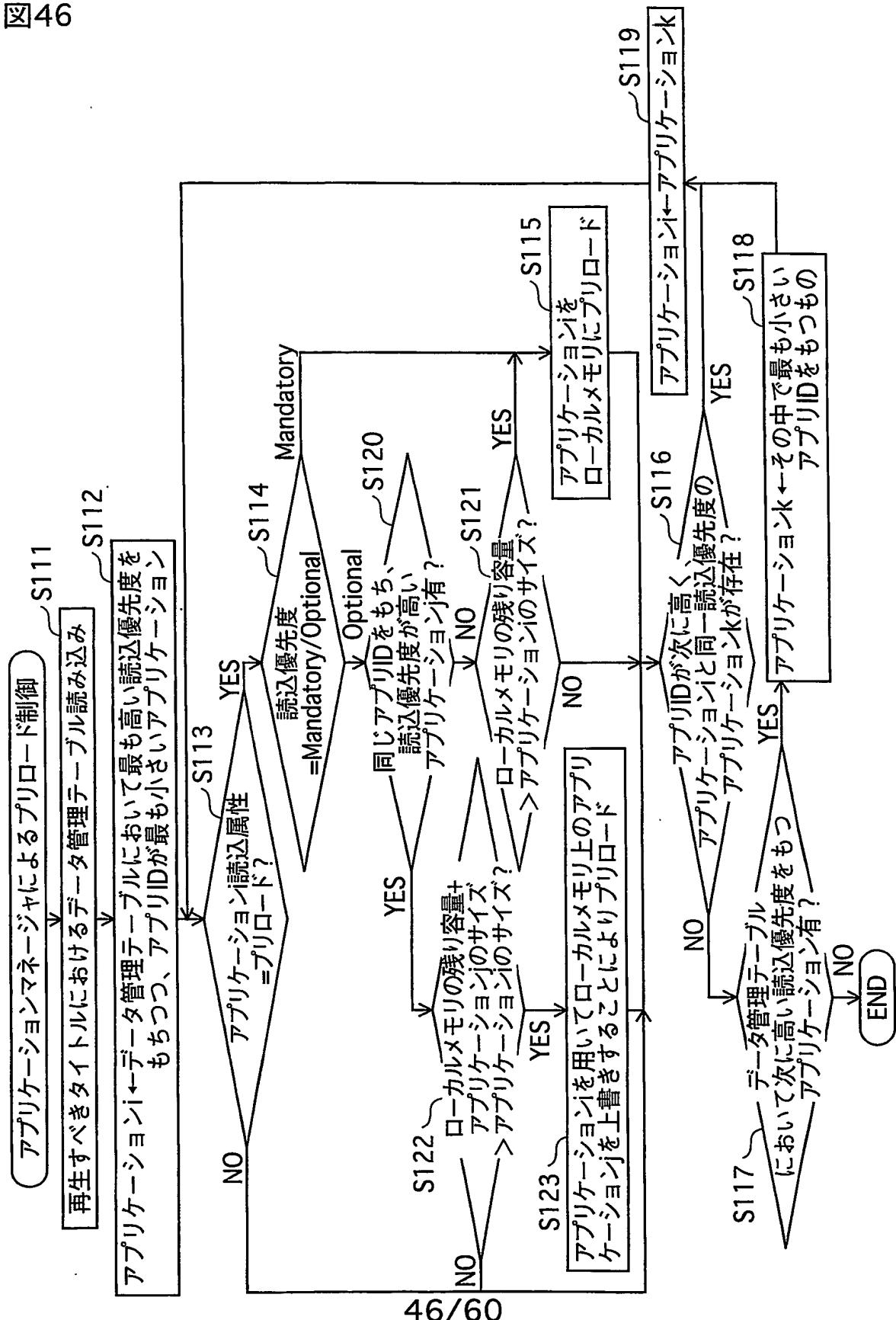


図47

(a) title #1のデータ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	読み込み属性	読み優先度
title #1	application #1	Preload	mandatory
title #1	application #1	Preload	optional:high
title #1	application #1	Preload	optional:low

(b) ローカルメモリの占有領域

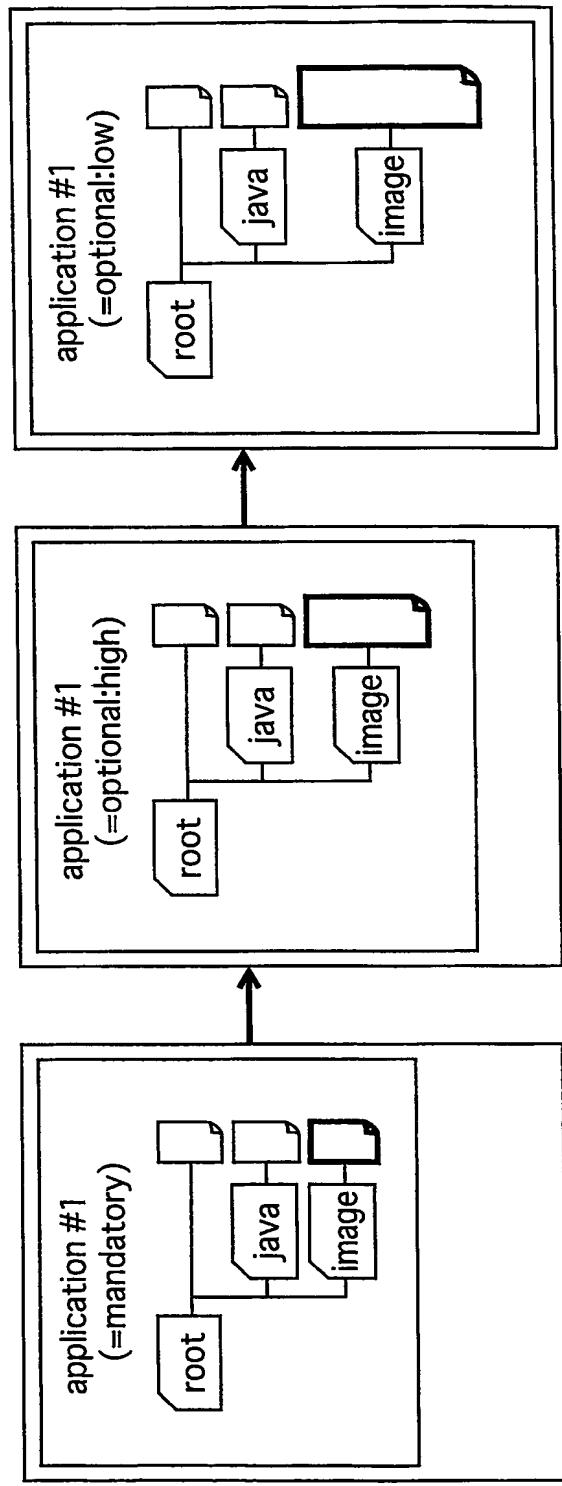


図48

(a) title #1のデータ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	読み属性	読み優先度
title #1	application #1	Preload	mandatory
title #1:chapter #1 -#2	application #2	Load	mandatory
title #1:chapter #4-#5	application #3	Load	mandatory
title #1	application #3	Preload	optional

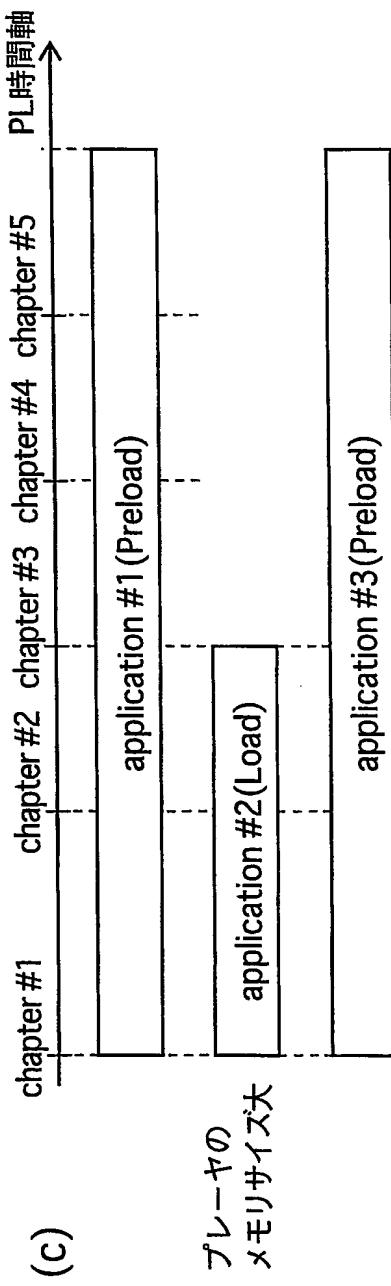
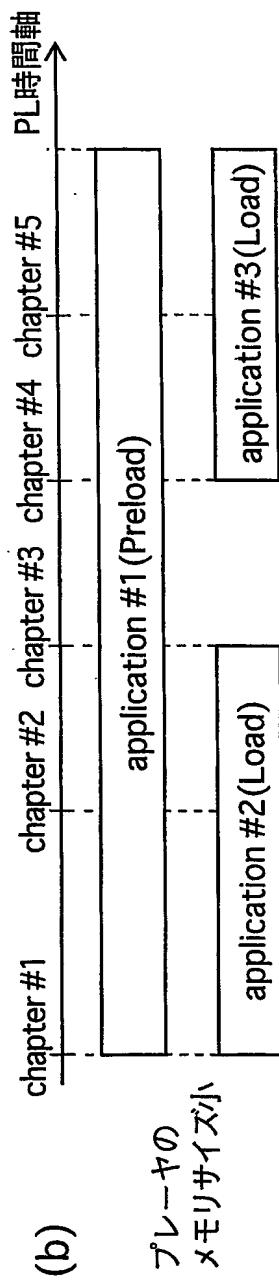


図49

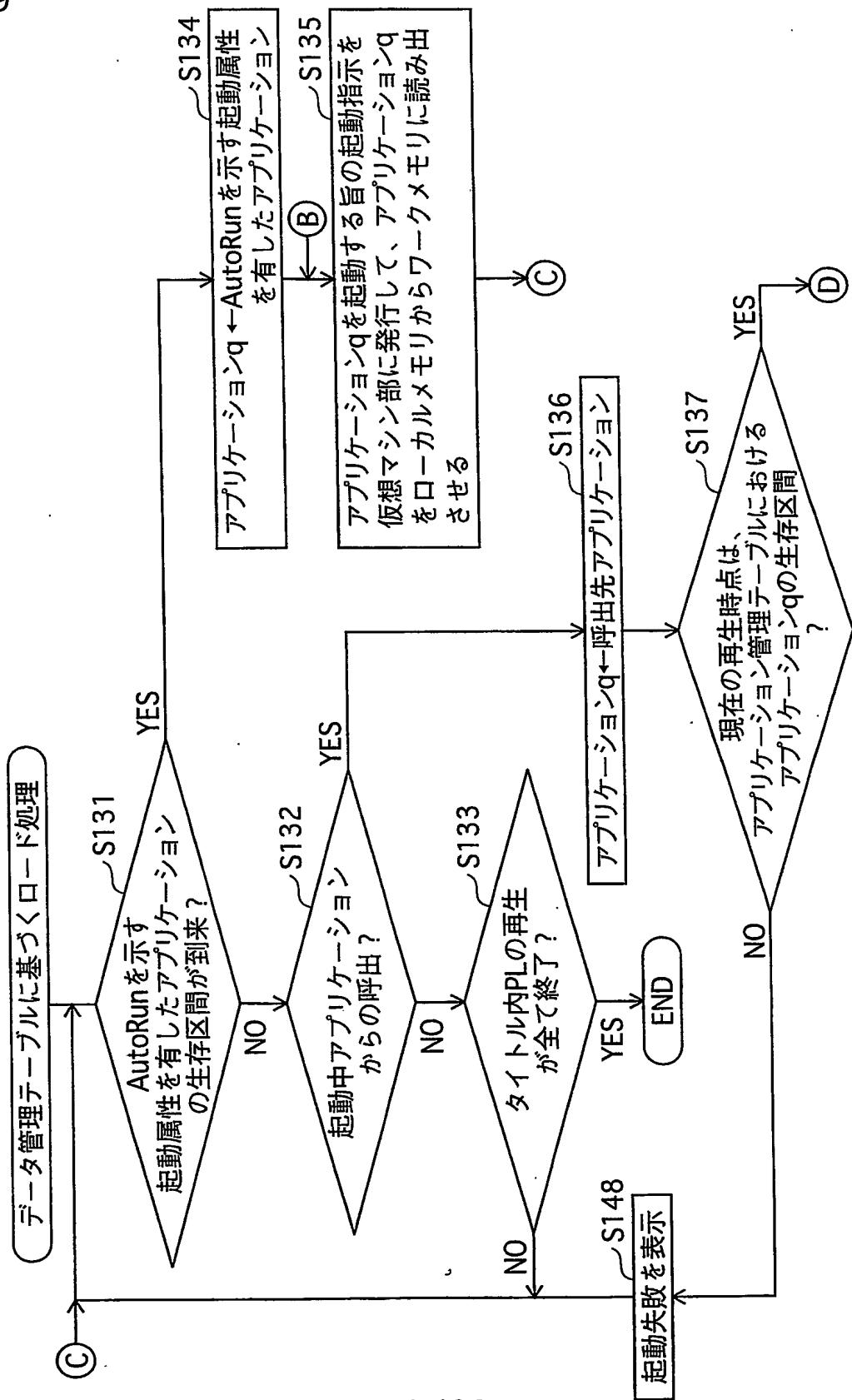


図50

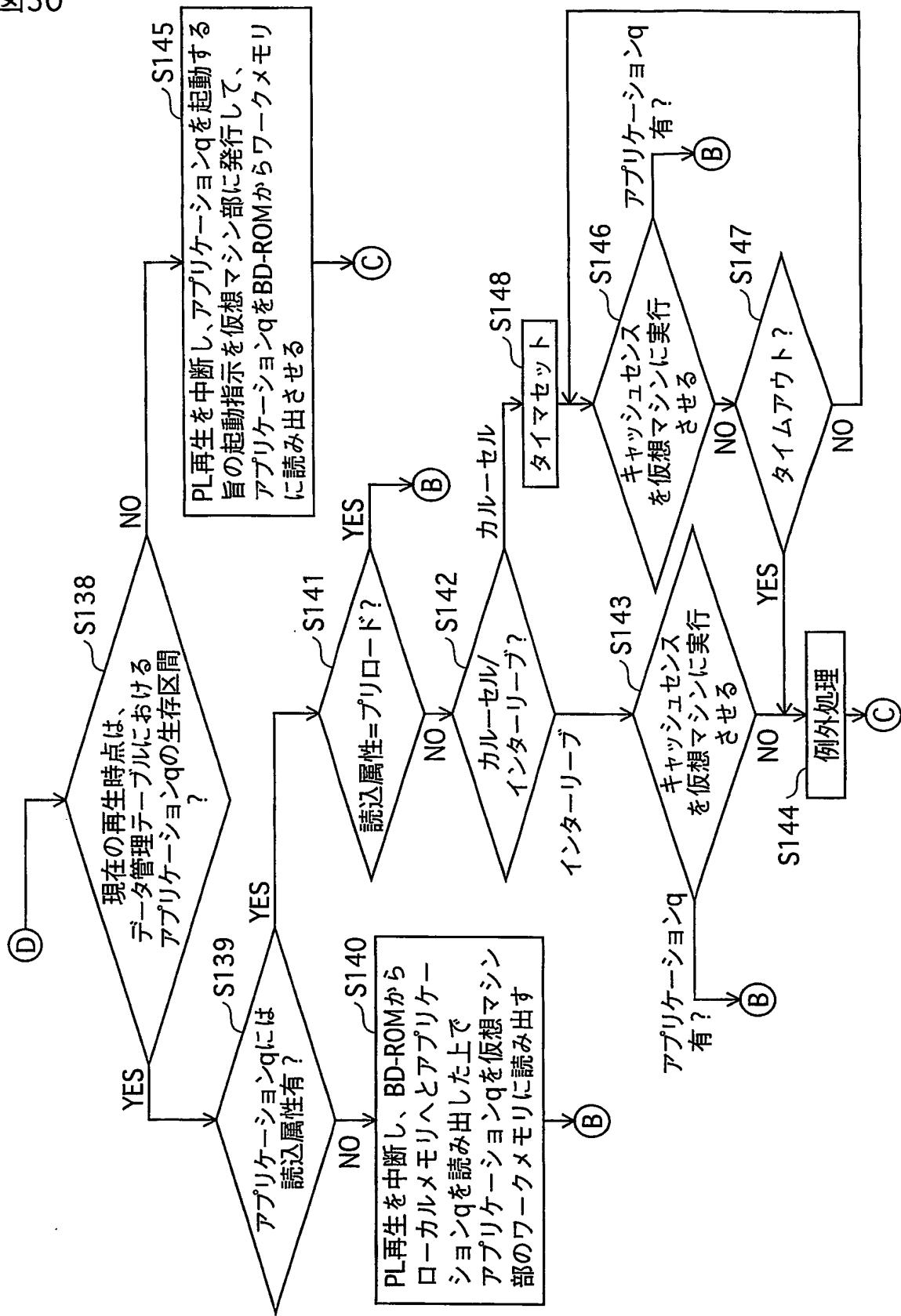


図51

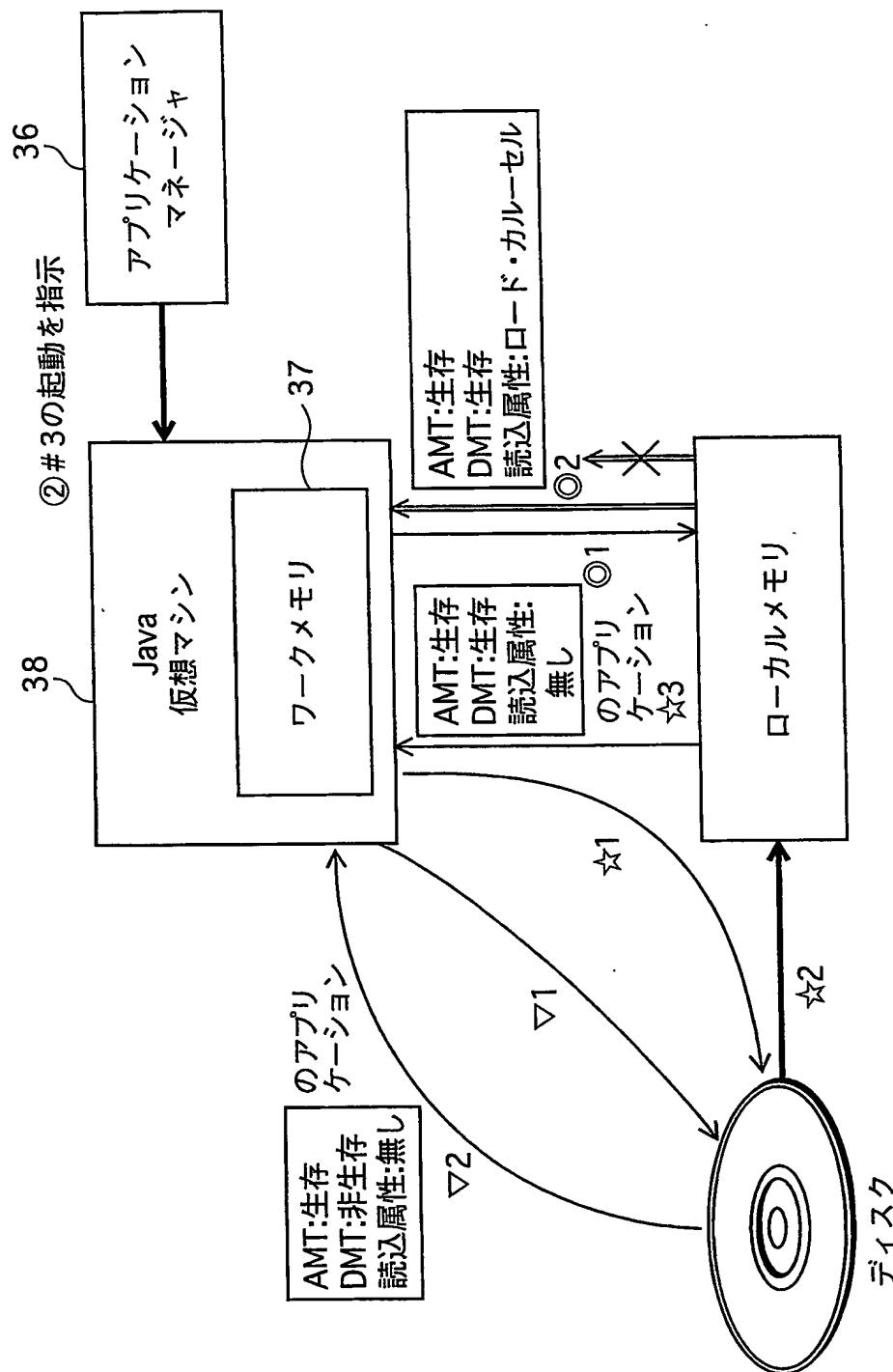


図52

(a) ZZZZZ.BD-J

resume_intention_flag
menu_Call_Mask
title_search_mask
Application Management Table(AMT)
Data Management Table(DMT)
PlayList Management Table(PLMT)

(b) PL管理テーブル

プレイリストID	再生属性
--	Auto Play
--	--

(c)

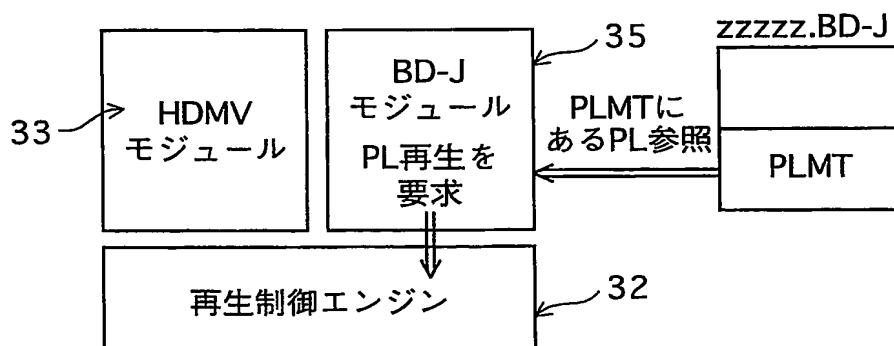
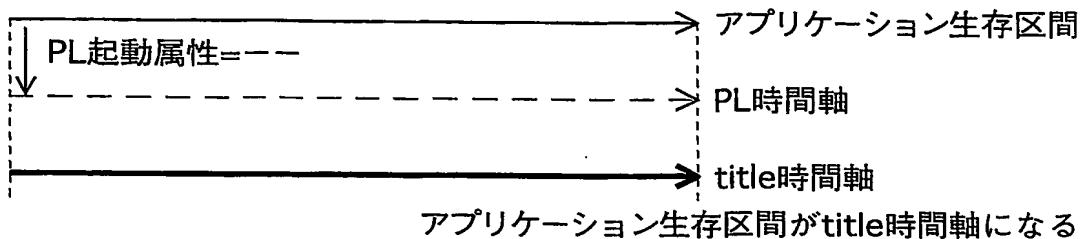
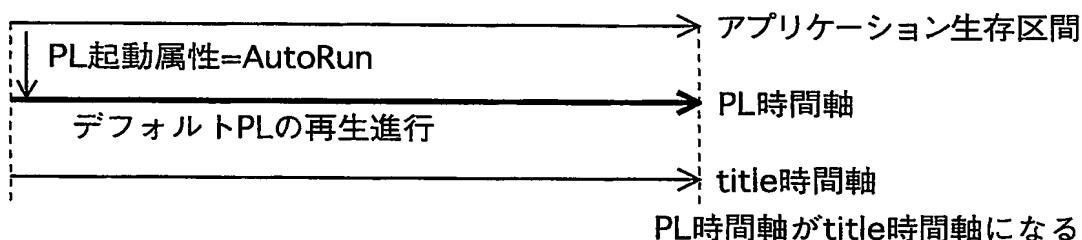


図53

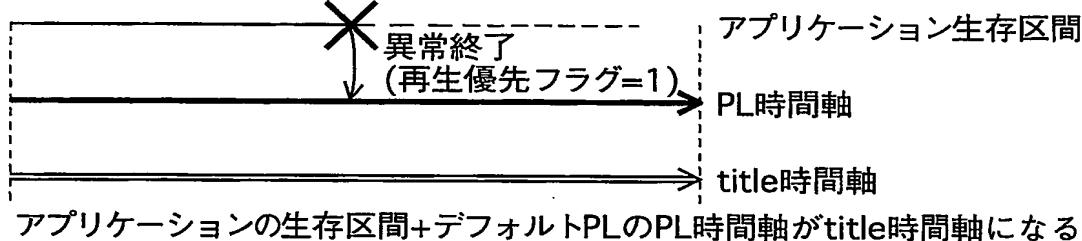
(a)



(b)



(c)



(d)

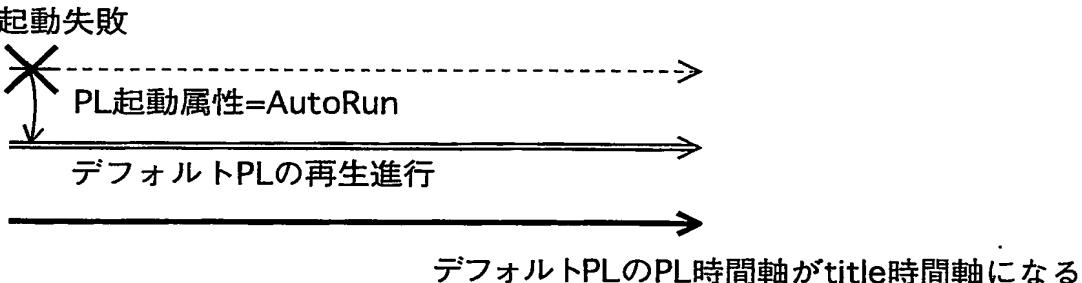


図54

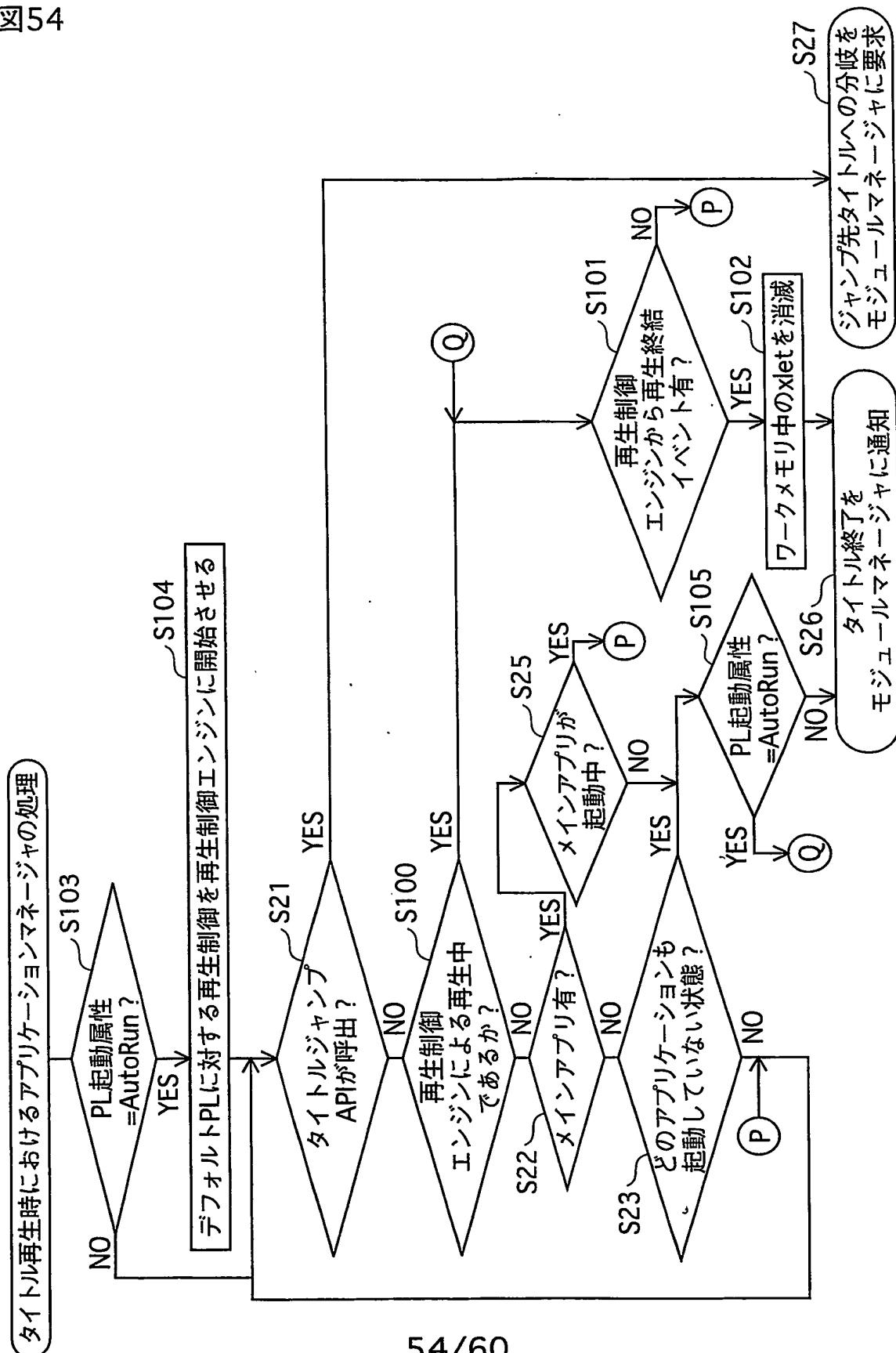


図55

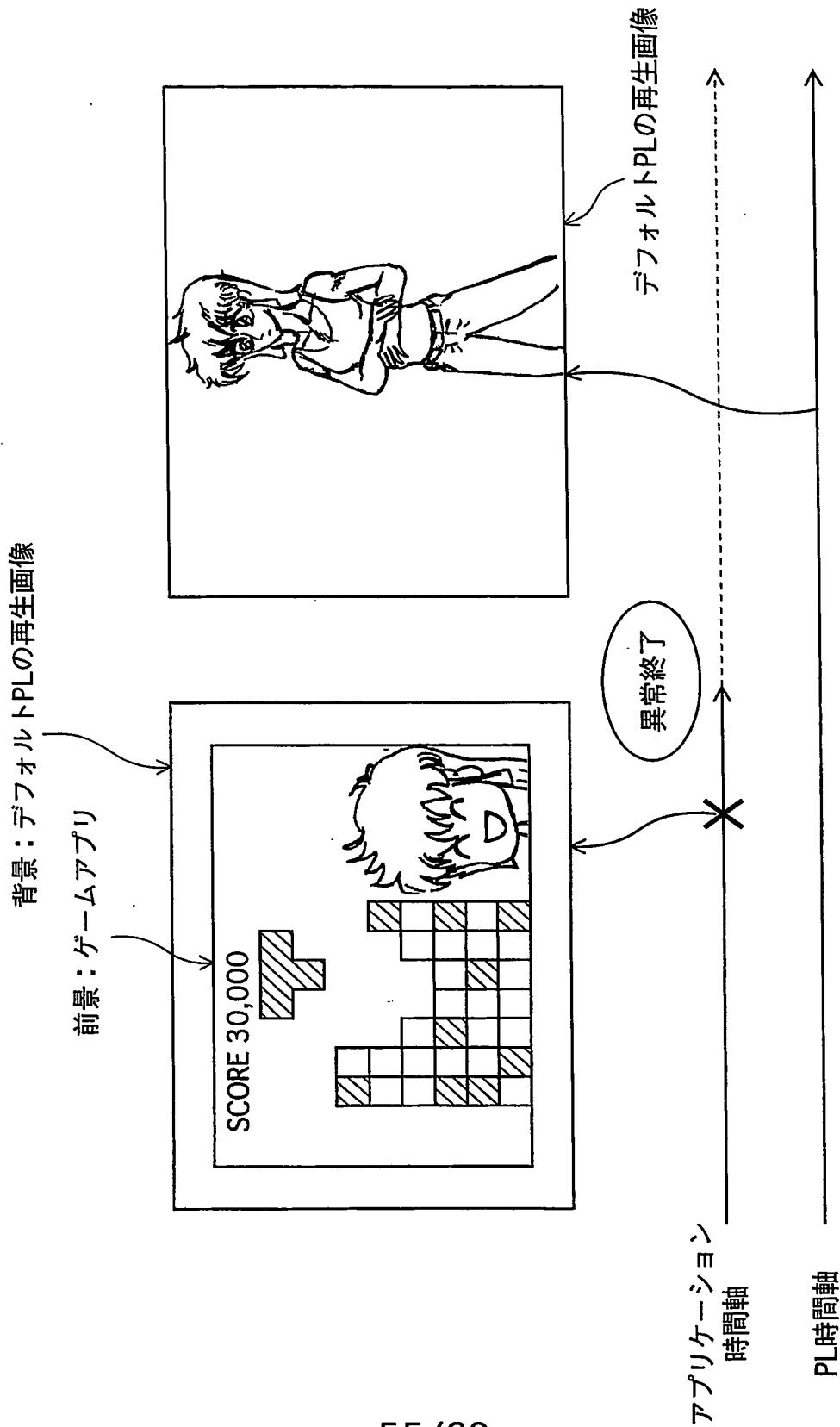


図56

(a) アプリケーション・データ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	起動属性	読み優先度
title #1	application #1	AutoRun	
title #1:chapter #1-#3	application #2	Ready	
title #1	application #3	--	
title #1:chapter #2-#4	application #4	Ready	

起動属性+読み属性

(b)

起動属性	AVストリーム再生 前のプリロード	自動起動 /呼出起動	ローカルメモリ へのロード	生存/非生存
AutoRun	○	自動	×	生存
AutoRun	×	自動	○	生存
READY	○	呼出	×	生存
READY	×	呼出	○	生存
無指定	×	呼出	×	生存

図57

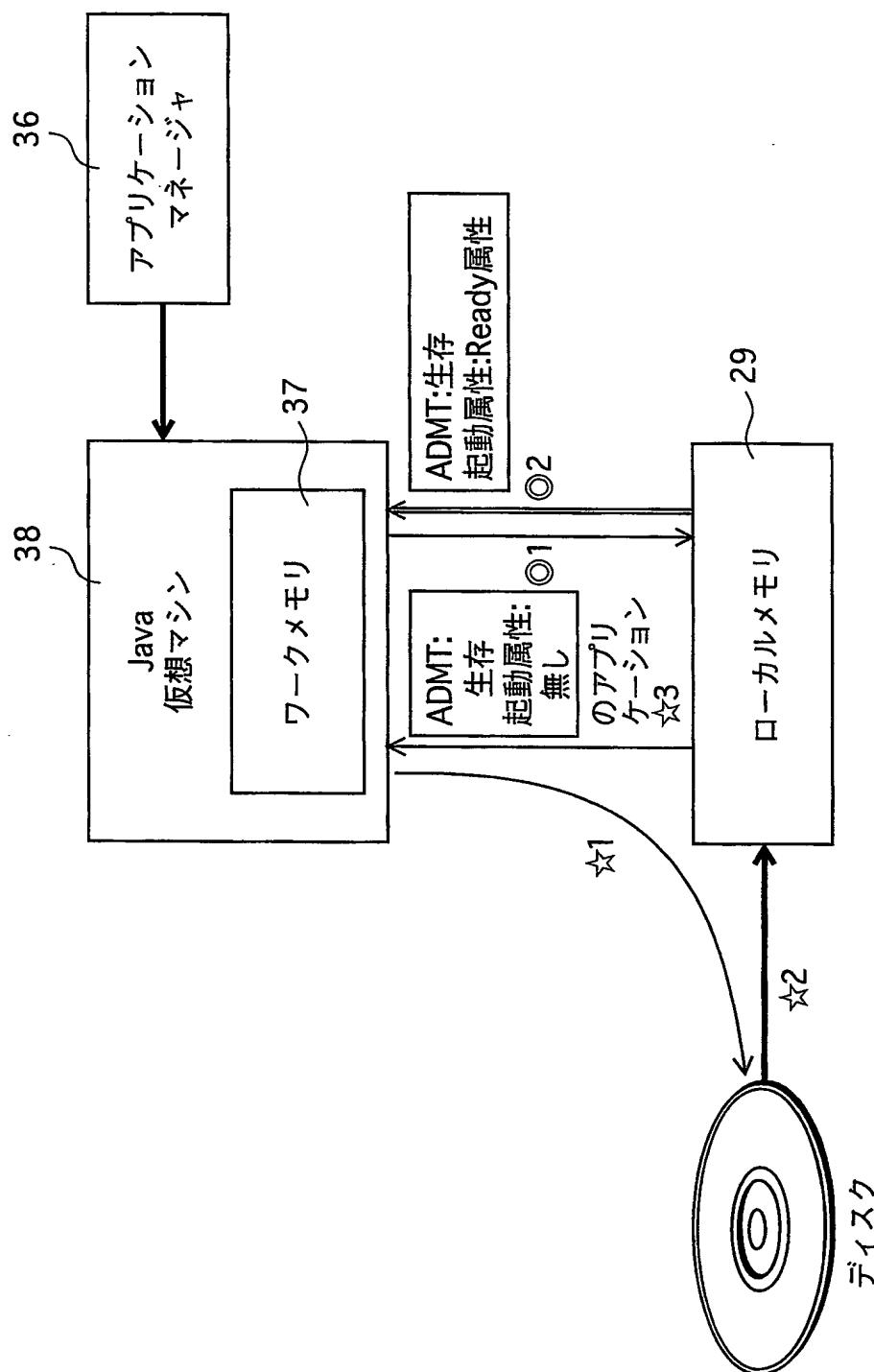


図58

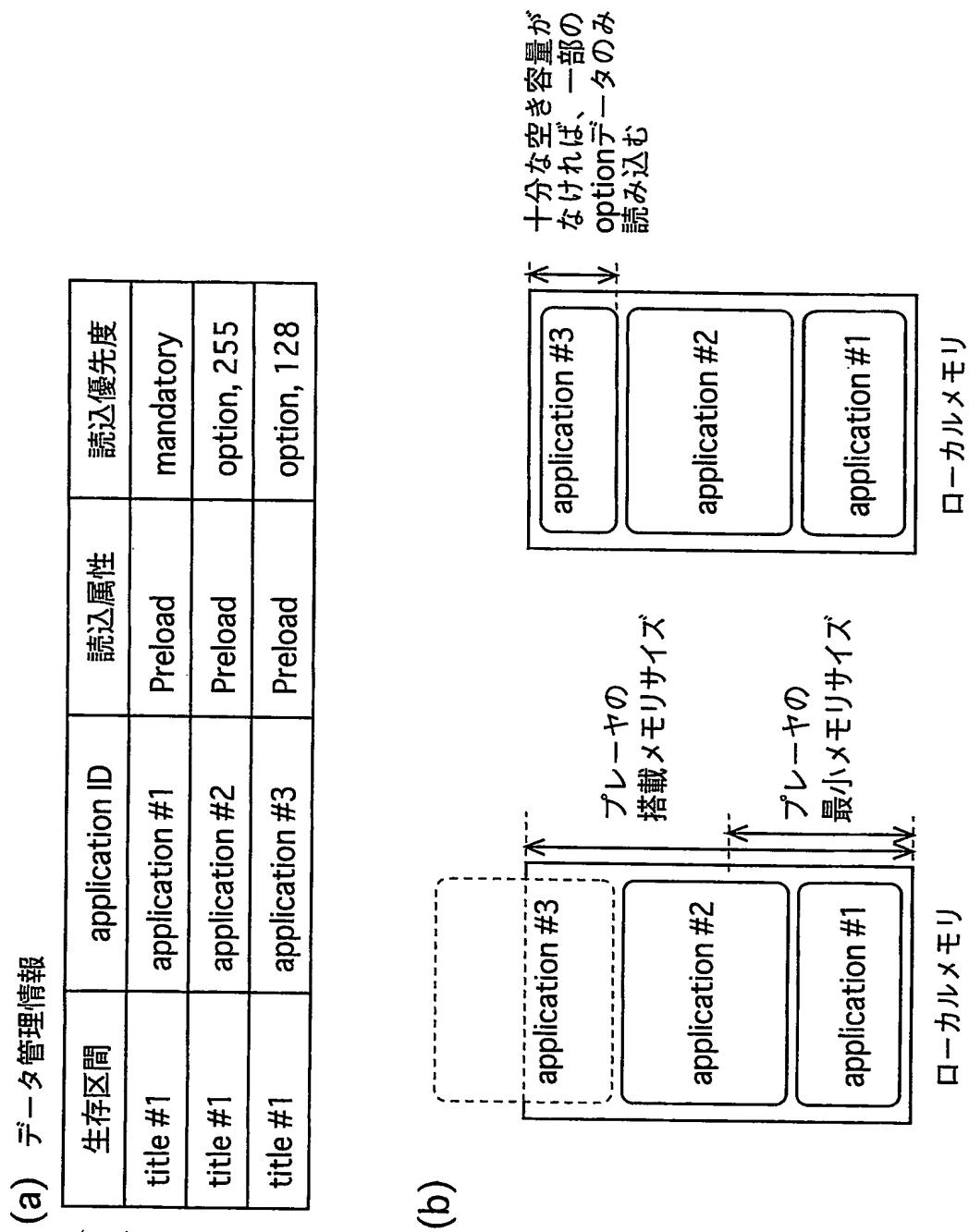


図59

(a) データ管理テーブル

生存区間	アプリケーションID	ロード属性	読み優先度	グループ属性
title #1	application #1		mandatory	—
title #1	application #2		optional	group #1
title #1	application #3		optional	group #1

(b)

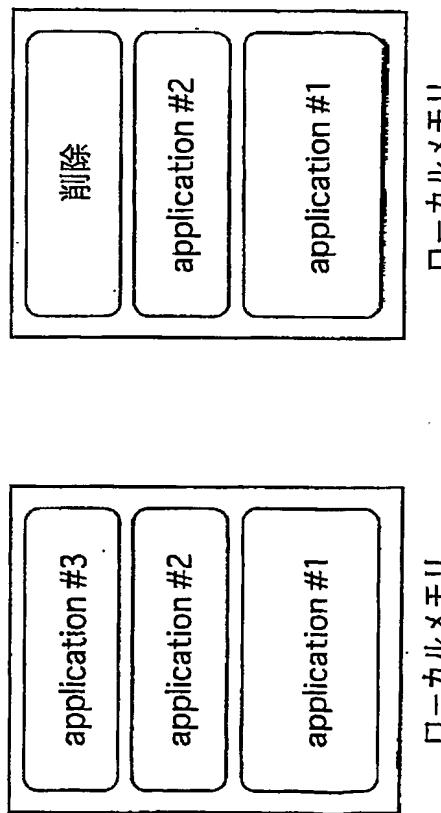
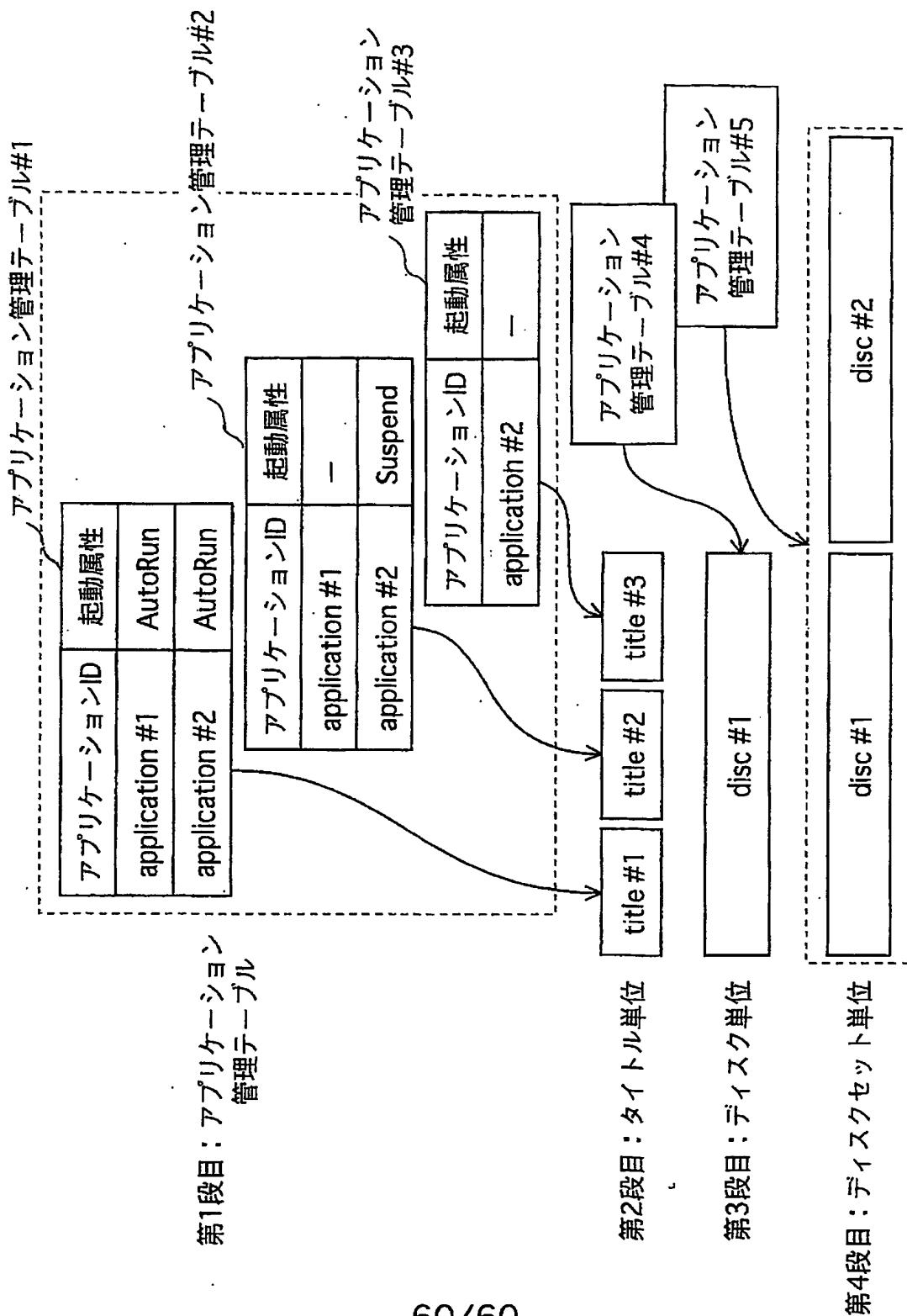


図60



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/015337

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ G11B20/10, G11B20/12, G11B27/00, G11B27/10, G06F19/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ G11B20/10, G11B20/12, G11B27/00, G11B27/10, G06F19/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2005
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2005	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-369154 A (Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.), 20 December, 2002 (20.12.02), Full text; Figs. 1 to 39 & WO 02/082810 A1	1-4

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

- "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
- "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
- "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
- "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
- "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

- "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
- "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
- "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
- "&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
06 January, 2005 (06.01.05)Date of mailing of the international search report
25 January, 2005 (25.01.05)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int. C1' G11B 20/10 G11B 20/12 G11B 27/00 G11B 27/10
G06F 19/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int. C1' G11B 20/10 G11B 20/12 G11B 27/00 G11B 27/10
G06F 19/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2005年
日本国登録実用新案公報	1994-2005年
日本国実用新案登録公報	1996-2005年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリーエ	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	J P 2002-369154 A (松下電器産業株式会社) 2002. 12. 20 , 全文, 第1-39図 & WO 02/082810 A 1	1-4

 C欄の続きにも文献が列挙されている。 パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリ

- 「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
- 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
- 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
- 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
- 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

- 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
- 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
- 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
- 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

06. 01. 2005

国際調査報告の発送日

25. 1. 2005

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

前田 祐希

5Q

2946

電話番号 03-3581-1101 内線 3590